Martinez i Przyjaciele

KOMPENDIUM

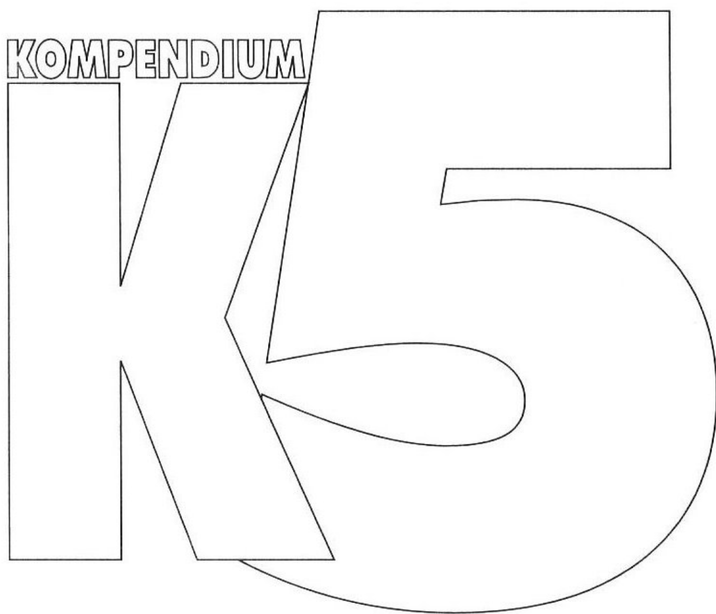
K5

- PORADNIKI DO 21 GIER:
- WSZYSTKO O BALDUR'S GATE
- ALPHA CENTAURI OD ŚRODKA
- HEROES 3 BEZ TAJEMNIC
- JAK SKOŃCZYĆ HALF-LIFE
- NOWE MISJE DO COMMANDOS
- ....i wiele innych, a w tym:
- STAR WARS: AŻ 44 GRY!
- POJEDYNEK: ALEX vs MARTINEZ
- SAMI SKŁADAMY PECETA
- JAK ZROBIĆ WŁASNĄ STRONĘ WWW

Intermedia PL

Warszawa 1999

Martinez i Przyjaciele



Warszawa 1999

Przygotował zespół autorów w składzie:

Rafał Frąckiewicz	*Rif*
Michał Gołębiowski	*Miguel*
Marcin Górecki	*Gulash*
Lech Kalwas	*Doc*
Marcin Kawa	*NOL*
Bartek Kossakowski	*Quentin*
Dominik Kruk	*Merlin*
Adam Lomnic	*Sheeana*
Tomasz Nowak	*GamBeat*
Piotr Nowakowski	*Delanov*
Krzysztof Papliński	*Banan*
Dominik Stan	*Chaffmaker*
Adam Szary	*Grey Jedi*

Autorzy rysunków: Michał Śledziński, Miłosz Bagiński, Piotr Błaszkiewicz, Marcin Chmielewski, Sebastian Dzierba, G. Gomułka, Roch Jędrzejewski, Paweł Kubiak, Adrian Kulpa, Mirek Laskowski, Tomasz Miler, Rafał Ostapiuk, Sebastian Owczarek, Daniel Sak, Ariel Suliga, Miłosz Trando, Rafał Henryk Walas

Redaktor naczelny:
Marcin Przasnyski

Redaktor:
Mateusz Ożyński

Projekt graficzny:
Barbara Przasnyska

Ilustracje na okładce:
(c) by Joe Tucciarone, (c) by LucasFilm Ltd.

Korekta:
Maria Przasnyska

Dystrybucja:
Beata Wacławek

Wydawca:
INTERMEDIA PL
02-903 Warszawa,
ul. Powsińska 40/17
tel.: (0-22) 621-87-87 wew. 111

Internet: www.kompendium.pl

Druk:
ELANDERS POLSKA Sp. z o.o.
Biuro Handlowe: Warszawa, ul. Szpitalna 6/8
tel.: (0-22) 625-18-66

ISBN 83-910949-1-X Warszawa 1999

...and our special thanks are flying to: Art the Friendly Ghost

SPIS TREŚCI



JAK CO ROKU, NA ŁYSEJ GÓRZE ODBYWA SIĘ SABAT CZAROWNIC.

Zamiast wstępu

Oddajemy do Waszych rąk naszą piątą książkę o grach komputerowych - stąd też ta tłuściutka piąteczka na okładce. Przez ostatnie pół roku pojawiło się sporo dobrych gier, którymi trzeba się porządnie zająć - stąd też trzymacie już w rękach KOMPENDIUM 5. Zapomnijmy więc o świadectwach, bo przyszedł czas grania wkoło zegara.

Tendencja rynkowa jest obiecująca: mało kto wydaje tytuły słabe, a jeśli tak robi, to szybko bankrutuje. Ostatnie wydarzenia na przykład związane z przejęciem Interactive Magic przez UBI Soft są kropką nad "i" w procesie eliminacji słabszych jednostek drogą naturalną. To co dawniej było na porządku dziennym, czyli wydawanie niedorobionych gier za pełną cenę i nieudolne naśladownictwo sprawdzonych produktów, przestaje mieć rację bytu. Skutek: dobre, wartościowe tytuły zaczynają być lepiej widoczne. Wraz z nowymi pomysłami powraca wiara w gry.

Ale nie wszystkie gatunki rozwijają się jednakowo. Niektóre wręcz zanikają. Krzyżyk możemy postawić na przygodówkach, wątpliwe jest by się kiedykolwiek odrodziły. Problem jest z RPG bo nie wiadomo, w którą stronę pójść, żeby nie zbłądzić. Dlatego na razie jest na przetrzymanie. Przycichły też wyścigi, może dlatego, że ile można jeździć w kółko? Za to strategie kwitną i oddychają pełną piersią. To dobrze wróży - takie gry przyciągają inteligentnych graczy i zajmują na długo.

Równoległa linia to licencje z rynku masowego. Star Wars: Toilet Paper już niedługo na półkach sklepowych! Epizod Pierwszy jest dobry, wszystko jest dobre, jednak musi przyjść chwila, w której nastąpi przesyt. Jestem jednak spokojny, bo każdy koniec to zarazem początek, a przerośnięte twory muszą ulec zagładzie. Szczególnie model dinozaur: maleńka główka i wielgachna rzyć. A na gruzach tak zwanego imperium powstanie sobie wiele mniejszych, niezależnych pączków, życie potoczy się dalej, entropia kuli ziemskiej będzie rosła, aż do wielkiego wybuchu, który tak jak zaczął całe to bezrozumne życie, tak może je zakończyć. Żeby przynajmniej był to głośny i ładny wybuch...



Prawdę mówiąc, nie udało nam się zrealizować naszych wszystkich pomysłów, jakie mieliśmy przy tworzeniu tej książki. Będą jednak następne, zarówno książki jak i pomysły.

Życząc miłej lektury pozdrawiam wszystkich entuzjastów prawdziwego grania. Mam nadzieję, że w Waszych oczach KOMPENDIUM 5 wypadnie na zamierzoną piątkę.

Martinez

PS. A K6 na szóstkę.


LIPS

Sparing na dobry początek

Alex Uchański

Opowiadacze i recenzenci

Moja obecność na tych łamach może się wielu osobom wydać dziwna, więc zacznę od wyjaśnień. Jak zapewne niektórym z Państwa wiadomo, od ładnych paru lat, pracując początkowo w Top Secrecie, zaś obecnie w Gamblerze, wiodłem z Martinezem i jego Przyjaciółmi konkurencyjną wojnę. W walce tej niekiedy uciekaliśmy się do chwytów nawet nie tyle nieczystych, co raczej niepotrzebnych i głupich. Z czasem się jednak człowiek, wstyd powiedzieć, starzeje, a co gorsza – mądrzeje, rozogniona głowa stygnie, zaś zdrowy rozsądek zwycięża.

Kiedy więc obecnie myślę o Martinezie, widzę człowieka który stworzył naszą branżę, który działa w niej już bez mała 15 lat (!), który powołał do życia i ukształtował dwa pisma o tytułach powszechnie znanych i roli nie do przecenienia. Kontynuując w patetycznym tonie: niech ten felieton będzie publicznym wyrazem pojednania po latach sporów. Być może jeszcze nie raz przyjdzie nam stanąć po dwóch stronach konkurencyjnej barykady, ale wiem, że będziemy wtedy toczyć czystą, rycerską walkę.

Nie o tym jednak chciałem pisać. Otóż, postanowiłem tu poruszyć temat, który mnie od dawna nurtuje. Chodzi mianowicie o sens pracy recenzentów gier. Poniższego proszę nie traktować w kontekście jakichkolwiek obecnych czy przeszłych wydarzeń na polskim rynku prasowym. Moją intencją jest nadać sprawie sens ogólniejszy.

Dość często posługuję się porównaniem świata gier do świata filmowego. Użyjmy go i tym razem. Mniemam, że aby być "na bieżąco", recenzent filmowy powinien obejrzeć jeden film dziennie, co zajmuje mu około 2 godzin. Dodatkowo, celem uzupełnienia swej wiedzy historycznej, wieczorem na video nasz bohater ogląda film drugi, z klasyki kinemato-

grafii. Trzeba jeszcze do tego dodać kilka godzin na lekturę fachowej prasy i literatury oraz dużo czasu na pisanie.

Osobnik taki po kilku latach jest już dobrze zorientowany przynajmniej w głównych nurtach światowego kina – co oczywiście nie oznacza, że jest dobrym krytykiem. Generalnie myśl moja sprowadza się do tego: film jest w sensie fizycznym dziełem jednowymiarowym i skończonym. Po jego uważnym obejrzeniu przekaz obrazu dokonuje się w 100%. Reszta jest kwestią interpretacji.

Na tym tle życie recenzenta gier prezentuje się dość blado. Do historii należą już produkcje, które by się dało ukończyć w 2 godziny. Coraz rzadsze są gry, których kompetentną recenzję można napisać po dniu testowania. A w dodatku nowe tytuły mają fabułę nieliniową.

Dokładne zapoznanie się z grą komputerową jest możliwe, ale nader czasochłonne. Nie mówię o narkotycznym kończeniu ulubionego programu po 100 razy, ale o poznaniu go w przynajmniej 80%. Weźmy takiego Fallouta 2: by mieć o nim dobre pojęcie, należy go przejść co najmniej 4 razy (zabawa na ponad 800 godzin). Inaczej przebiega rozgrywka kobietą, a inaczej – mężczyzną, inaczej gra bohater praworządny, a inaczej – chaotyczny. Zmienione są dialogi, subquesty, całe wątki scenariusza. Aby zgłębić tajemnice tej jednej gry (przyznaję – przypadek wybrałem tendencyjnie), recenzent powinien spędzić nad nią najmarniej 2 miesiące. Czy spędza – odpowiedź na to pytanie pozostawiam wybitnej domyślności Czytelników.

W istnym zalewie nowych tytułów żaden pojedynczy człowiek, twierdzę to z pełną odpowiedzialnością za słowo, już się nie orientuje. Prawdopodobnie są tacy, co znają prawie wszystkie wychodzące gry (sam się do nich staram zaliczać), ale nie z autopsji, tylko "z drugiej ręki" – z zapowiedzi, cudzych tekstów.

Oczywiście, naturalną odpowiedzią na tę sytuację jest specjalizacja. Mamy więc ekspertów od FPP-ów, TPP-ów, RPG-ów, TBS-ów, RTS-ów, SIM-ów, HGW-ów i czego tam jeszcze. Niestety, brakuje specjalistów, który by poradzili, w co właściwie zagrać. Bo przecież ludzi miłujących się w jednym i tylko jednym gatunku gier jest niewiele.

To jednak tylko wierzchołek góry lodowej. Dobry krytyk powinien (musi!) spędzać na graniu co najmniej 8 godzin dziennie. Do tego dochodzą przynajmniej 2 godziny w Internecie, czas na lekturę zachodnich czasopism, zarówno tych branżowych, jak i dla zwykłych graczy. Kiedyś jeszcze trzeba pisać...

Biedny, zagoniony recenzent zazwyczaj nie przeznacza już czasu na czynność, która powinna być dla niego po samym graniu najważniejszą – mianowicie na myślenie. Otóż, dobry krytyk gier powinien przed napisaniem artykułu pomyśleć. Dobra recenzja to jest suma prezencji gry, porównania jej z innymi produkcjami, oceny oraz spostrzeżeń, przemyśleń, wniosków. Pierwszych trzech rzeczy potrafi dokonać odpowiednio przyuczony szympans. Klasę pokazuje się dopiero komponując trzy ostatnie.

Alternatywą dla rozumnego recenzowania jest opowiadactwo o tym co widać na ekranie. Sam mam na koncie kilka recenzji z młodych lat, które się zaczynały od opisu menu głównego. Tekst taki pointujemy oceną wedle sechematu "grafika zrywa kask/nie zrywa kasku, dźwięk rządzi/nie ssie/ssie, pomysł rzuca na kolana/nie rzuca na kolana, w sumie gra skopała mi dupę/nie skopała mi dupy" i gotowe. Ja tego nie piętnuję, jeśli jest ktoś, kto chce tak pisać oraz (najważniejsze!) ci, co chcą to czytać, to proszę bardzo. Mnie to nie interesuje.

Zaczynam się jednak obawiać, czy wobec tej komplikacji, tego nieznośnego braku czasu ma szansę inna droga. Czy ludzie, którzy piszą o grach będą mądrymi ekspertami potrafiącymi zwrócić uwagę na coś, czego nie widać na ekranie, a o czym wiedzieć warto? Czy doczekamy się znawców na miarę pana Zygmunta Kałużyńskiego? Czy może po prostu będziemy wybierać dla siebie gry błądząc jak pijane dzieci we mgle, na podstawie recenzji pisanych przez napalonych facetów, którzy przez 2 godziny katowali betawersję...

Marcin Przasnyski

Sport i filozofia

Drogi Alexie, zrewanżuję się metaforą. Krowa w Indiach nie wie, że robi świętą kupę. Jej koleżanka pasącą się na mazowieckich łąkach ma taką samą przemianę materii (wyjąwszy drobne różnice we florze bakteryjnej związane z klimatem) i formuje na łące równie zgrabne placki, a jednak jej życie polega na noszeniu mleka w skórzanym worku, zaś kończy się w rzeźni. Gdyby urodziła się w odpowiednim miejscu i w odpowiednim czasie, to miałaby status diametralnie inny, robiąc dokładnie to samo.

Przyjmuję Twoją wyciągniętą rękę i potrząсham nią w braterskim uścisku. Miłe słowa pod moim adresem przyjmuję jak zwykle z zażenowaniem. Zakończę temat stwierdzeniem, że tak jak większość bohaterów programu "Zwyczajni Niezwyczajni", po prostu robiłem to, co każdy robiłby na moim miejscu. Czyli perfidnie mówiąc mam nadzieję, że moje możliwości są znacznie większe. Nie będę też się rewanżował wijąc Ci bukiet kombatanckich róż, bo od nadmiaru kadzenia i wazeliny nasi Czytelnicy dostaną za chwilę niestrawności. Poczekajmy jeszcze parę lat, a na pewno gdy znudzą nam się już gry, a tak naprawdę wyskoczymy na zakręcie historii i pierwszy lepszy nastolatek zagnie nas w pięć minut, będziemy sobie urządzać parodniowe benefisy na zielonej trawce, gdzie jak mam nadzieję, jeszcze niejedno zdarzy się pojednanie.

W swoim tekście poruszyłeś temat bardzo istotny. Mam w tej sprawie wiele do powiedzenia, bo przez lata kierując różnymi zespołami redakcyjnymi nie raz zadawałem sobie to pytanie: jaka jest złota proporcja między szybkością wytworzenia a jakością produktu? Faktem jest, iż recenzje być muszą, bo Czytelnicy się do tego przyzwyczaili. Przypomnij sobie, że dawniej pisaliśmy zupełnie inaczej: dwa zdania o firmie, trochę technikaliów (szczególnie jeśli gra była kapryśna), a potem poradnik/solution/opis czyli rozwiązanie krok po kroku do końca. Tak wyglądały całe pisma, od pierwszej do ostatniej strony. Podwaliny pod obecne recenzje zaczął kłaść User Jama, aplikując do niektórych swoich opisów ramki, w których oceniał produkt starając się uchwycić jego wartość artystyczną, estetyczną i merytoryczną, czyli w paru słowach polecić go bądź odradzić, z silnym umotywowaniem. Wyprzedzało to jednak ówczesne czasy, więc szybko zamarło na łamach. Odrodzenie zawdzięczamy Miczowi, który – będąc również znawcą kinematografii – po kilku latach konsekwentnie wprowadził na łamy instytucję recenzji z krwi i kości. Chcąc nie chcąc wszyscy musieli go naśladować, gdyż nowa jakość tym razem przyjęła się i ukorzeniła.

Powód tkwi w samych grach – recenzje zastąpiły opisy, bo zmieniła się struktura gier. Dużo słabych tytułów, mało który wart dłuższego pogrania – to zerowy materiał na pełen opis, natomiast wyśmienita ofiara, nad którą może pastwić się recenzent. Trzeba zauważyć, jak poważna jest ta zmiana. Środowisko młodych graczy, opisujących swoje ruchy – zwanych redaktorami pism o grach – nie było przygotowane na zajęcie pozycji opiniotwórczych krytyków. Ja sądzę, że do dzisiaj na palcach jednej ręki można policzyć prawdziwych dziennikarzy growych, ale nietrudno ich wskazać pośród całej bandy partaczy.

Wymieńmy jednak recenzentów filmowych. Kałużyński, Raczek, Borowiecki, Brzozowicz, Mossakowski... (kolejność przypadkowa). Nie są to tłumy. A jednak co drugie pismo recenzuje filmy, i to niektóre tak, że aż włosy stają dęba. Jestem nędznym kinomanem, jednak nie mogę znieść, jak jakiś chory redaktorek pisma Uroda, przy każdej możliwej okazji pastwi się nad Pulp Fiction, niszcząc ten film tak niemerytorycznie, jak i nieudolnie. Sądzę, że nie doczekamy się w naszej branży plantacji recenzentów. Walczmy o podniesienie poziomu średniego.

Granie i pisanie to dwie zupełnie różne rzeczy. Oczywiście, potrzebna jest wiedza i doświadczenie – Czesław Miłosz nie opisze Quake 3, ale gdyby rok był graczem to idę o zakład, że każdy jego opis wielbilibyśmy do końca naszych dni. Posłużę się jeszcze wyrazistym przykładem z codziennego życia telewizyjnego. Wiesz jak ciężko musi pracować sportowiec, żeby wygrać zawody – są to lata treningu dzień w dzień, po kilka lub kilkanaście godzin. To zresztą po nich widać, mają wspaniale zbudowane ciała i miękkie kocie ruchy (za wyjątkiem wykarmionych sterydami pływaczek enerdowskich – wyjątki muszą być). To są zawodowcy. Jednak gdy taki heros staje przed kamerą, by powiedzieć trzy zdania o swoim zwycięstwie – ręce opadają. Wszyscy jak jeden mąż: piłkarze, siatkarze, biegacze, skoczkowie, często nie potrafią sklecić zdania, nie mówiąc o poprawności i sensie. Wyjątki są też oczywiste, choćby Hołowczyc, który jest osobą interesującą i myślącą, szybko zdobył serca Polaków, tchnąc ducha w ten swój prosty jak kierownica sport.

Nie wystarczy więc być fachowcem, aby stać się recenzentem. To widać także na przykładzie nauczycieli – są oni (lub powinni być) profesjonalnymi przekazywaczami wiedzy, a na pewno nie są naukowcami. I o to właśnie chodzi. To samo jest istotą pracy magisterskiej, będącej świadectwem zdobycia wykształcenia i zdania prostego egzaminu z porządkowania – umieć się wysłowić na konkretny temat, w zadanej objętości, na wyznaczony termin.

Myślę, że życie trochę z nas zadrwiło, każąc zajmować się grami. Z odległego punktu widzenia jest to temat homogeniczny, zwalczany, trochę wstydliwy i prymitywnie komercyjny. Widać to zresztą po naszych młodych "recenzentach", którzy nieodporni na działania marketingowe, wypisują o grze ochy i achy (jeżeli nie bzdury), bezwiednie przyjmując język narzucony przez reklamy. Z kolei mało który dorosły odważy się profesjonalizować w tej dziedzinie. Musi stać za tym prawdziwa pasja, która jest zarazem polisą ubezpieczeniową na to, że twórczość tego człowieka będzie istotna. Nie twierdzę przy tym, że wszyscy młodzi nadają się do odesłania z powrotem do szkoły. Niektórzy zdradzają przejawy talentu, ale diament trzeba oszlifować, czyli wykonać ciężką pracę. Ja zaś nad rękodzieło ludowe i emocjonalną sztukę prymitywną przedkładam formy myślowe, bardziej dla mnie zastanawiające.

Tymczasem żyjemy w świecie konsumpcji, a produkt, nad którym się zastanawiamy – czyli czasopisma o grach – ma do spełnienia tylko jedną funkcję. Poinformować konsumenta o istotnych jego cechach i poradzić bądź odradzić kupno. Na tym poziomie wystarczy sumienność i rzetelność, by zadanie to spełniać wzorowo. W ten sposób istniałyby tylko katalogi i naturalną koleją rzeczy nie produkowano by bubli. Czasopisma są jednak smakowitym melanżem ludzkiej aktywności w sferze duchowej i wymianą myśli dzięki kontaktowi z Czytelnikiem. A życie toczy się dalej, forma nie jest ważna. Niewykluczone, że niedługo będziemy czytać tylko strony internetowe, a papier będzie spotykany tylko w rolkach. Dopóki konsumpcja tego nie wykluczy, powinniśmy myśleć i się komunikować, bo to nie boli.

PS. Muszę Ci powiedzieć, że do łez rozśmiesza mnie sytuacja, gdy nagle z końca łąki odzywa się ryczenię innej krowy, która przypisuje sobie autorstwo mojej kupy. Psychologia nie bada jednak zachowań krów, a najwięksi nawet humaniści nie muszą być wegetarianami.

Na spotkanie gwiaździstego nieba

Adam Lomnic "Sheeana"

KOSMICZNE BZDURY

"Space, the final frontier..." – tymi słowami zaczyna się każdy odcinek Star Treka. Kosmos fascynował ludzi od zawsze. Już w starożytnym Egipcie kapłani posiadali niebagatelną wiedzę na ten temat. Dla nas, graczy i miłośników fantastyki, przestrzeń kosmiczna otwiera nowe możliwości w tworzeniu egzotycznych światów, innych rzeczywistości. Wszystko po to, by zaspokoić własną wyobraźnię. Gdy tylko stało się to możliwe, pojawiły się pierwsze symulatory kosmiczne (Elite, Wing Commander). Większość obecnych nie różni się specjalnie od pierwowzorów. Skupię się jednak nie na samych symulatorach, lecz na tym, jak działają one w odniesieniu do współczesnej fizyki.

Czy kiedykolwiek grając w Wing Commander lub X-wing zastanawialiście się nad tym, czy te wszystkie wspaniałe technologie są możliwe w naszym współczesnym świecie? Czy nigdy nie nurtowało was pytanie, co to takiego hipernapęd i podprzestrzeń? Producenci gier w wielu przypadkach stworzyli własną wizję wszechświata, wraz z panującą w nim specyficzną (zupełnie inną) fizyką. Gdyby gra miała oddawać w stu procentach realia, byłaby zupełnie inna. Wielu z was pewnie zadziwi wiadomość, że prawie wszystkie symulatory i strzelanki kosmiczne z punktu widzenia fizyki są zupełnie bez sensu.

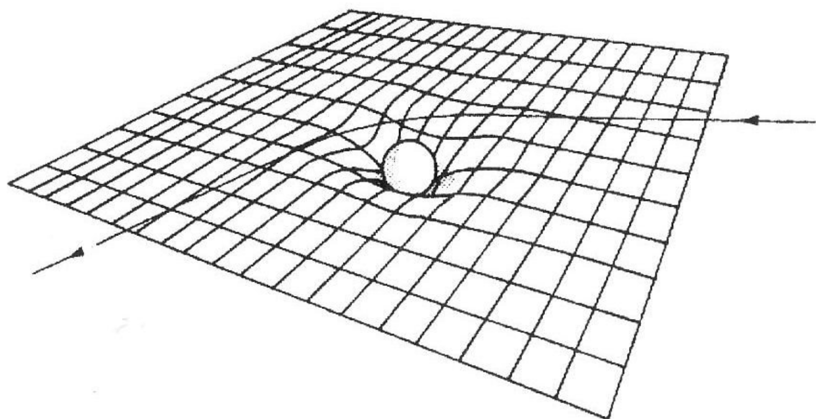
Jako fundamentalne wykroczenie omówię sposób poruszania się pojazdów kosmicznych w przestrzeni. Szczerze przyznam, zdałem sobie z tego sprawę dopiero wtedy, kiedy zabrałem się za składanie tego artykułu. Nie widziałem nic dziwnego w manewrach TIE Fighterów goniących A-Wingi i odwrotnie. Tymczasem okazuje się, iż takie poruszanie się w próżni jest niemożliwe. Dlaczego? Przecież w kosmosie nie ma powietrza. W tego typu grach zdolność pojazdu do przemieszczania się określa prędkość i właściwie tylko ona ma znacze-

nie w rozgrywce. Kiedy wynosi ona zero, to stoimy w miejscu, kiedy mamy włączone silniki na 50% mocy, to lecimy z połową prędkości. Tak to wygląda w monitorze, ale prawdziwi konstruktorzy borykają się z zupełnie innymi problemami. Jak już wspomniałem, w przestrzeni nie ma powietrza. W związku z tym nie da się tam manewrować w zwyczajny sposób, tak jak w atmosferze. Prędkość odgrywa trzeciorzędną rolę, a najważniejsze jest przyspieszenie.

Kiedy poruszamy się samolotem, musimy mieć bez przerwy włączone silniki, by przezwyciężać tarcie o cząsteczki powietrza, wytwarzać siłę nośną, by nie wyhamować i nie spaść na ziemię. Manewrowanie również polega na wykorzystaniu sił tarcia. Odpowiednio wygięte stateczniki zwiększają opór i w ten sposób podnosimy się lub opuszczamy. W kosmosie nie ma niczego, co powodowałoby tarcie. W konsekwencji prędkość nadana przez chwilowo działające silniki będzie działać w nieskończoność. Załóżmy, że lecimy z jakąś prędkością i chcemy nagle zmienić kierunek lotu o 180 stopni. W tym miejscu pojawia się problem: nie wystarczy, że się odwrócimy, bo nadal będziemy się poruszać w tym samym kierunku, ale tyłem do przodu. Aby uzyskać pożądany efekt, należałoby znowu uruchomić silniki, wyhamować i od zera zacząć poruszać się w nowym kierunku. Dla myśliwców latających w kosmosie właśnie zdolność szybkiej zmiany kierunku i wartości wektora prędkości jest najważniejsza. Sami widzicie, że X-wing stający w miejscu po wyłączeniu silników to zupełna fantastyka.

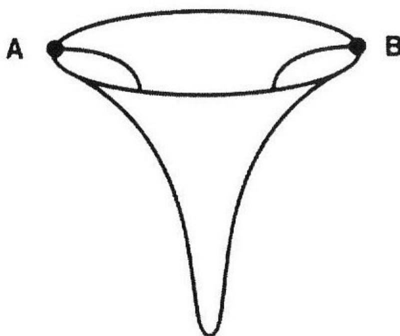
Sterowanie promami kosmicznymi i wszelkimi sondami odbywa się za pomocą skomplikowanego systemu silników korekcyjnych najczęściej na paliwo stałe. W ten sam sposób powinno się to odbywać w przypadku naszych hipotetycznych myśliwców. Niestety tak nie jest. Największy ubaw mam, kiedy patrzę na wystrzeliwane rakiety protonowe, fotonowe, czy jakkolwiek się one nazywają. W ziemskich warunkach rakiety naprowadzają się na cel za pomocą kilku symetrycznie rozmieszczonych stateczników. W kosmosie stateczniki są zupełnie zbędne. W tym miejscu rodzi się pytanie, jak to możliwe, by taki pocisk swobodnie manewrował w przestrzeni, napędzany jedynie jednym silnikiem rakietowym, lub innym, spełniającym jego rolę? Powiedziałbym, że jest to niemożliwe, ale z pewnością znajdzie się wiele osób, które zaprzeczą.

Pozostaje jeszcze kwestia samych silników. Czasem producent zadaje sobie trud określenia ich rodzaju i przybliżonej zasady funkcjonowania. W symulatorach Star Wars większość napędów podświetlnych to napędy jonowe. W bazach danych SW dane na ten temat są bardzo nieścisłe. W jednej z książek znalazłem fragment mówiący, że głównym procesem zachodzącym w takim silniku jest fuzja, w wyniku której cząstki rozpadają się na nała-



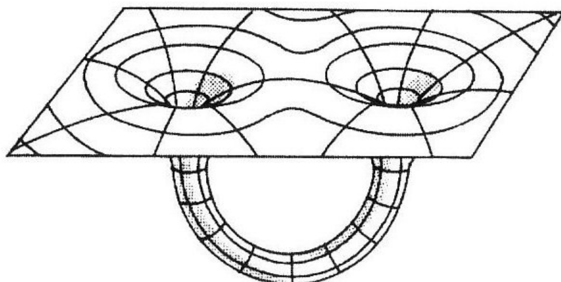
dowane. Jest to zupełnie bez sensu, gdyż fuzja sama w sobie znaczy "łączenie". W chwili obecnej potrafimy produkować silniki jonowe (bynajmniej nie działające na zasadzie fuzji). Paliwem w nich są jony gazów szlachetnych rozpędzanych do dużych prędkości za pomocą silnych pól elektrycznych. Silniki te są bardzo wydajne pod względem stosunku ilości zużytego paliwa do siły odrzutu, ale ich wadą jest mała moc. Oczywiście są to dopiero prototypy. Te montowane w myśliwcach TIE są z pewnością doskonalsze.

Ktoś mógłby jeszcze zapytać o lot tuż nad ziemią. W wielu książkach i grach SF istnieje coś takiego jak napęd repulsorowy, albo antygrawitacyjny. Pozwala on na lewitowanie (unoszenie) tuż nad ziemią, jak również przemieszczanie się. Nigdzie nie określono dokładnie, jak owa rzecz działa, wiadomo jedynie, że potrzebuje jakiegokolwiek pola grawitacyjnego. Współcześnie nawet w teorii nie przewidujemy istnienia takich urządzeń, z jednym małym "ale". Udowodniono doświadczalnie, że idealnie okrągły dysk, obracający się z określoną prędkością kątową, może unosić się w powietrzu. Niektórzy z entuzjazmem zakrzykną "UFO!!", jednak radziłbym zachować daleko posunięty sceptycyzm w tego typu wnioskach. Z drugiej strony nie zaprzeczam, że ICH nie ma.

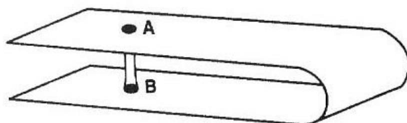


Poruszając się prosto, przed siebie, nie zarejestrujemy zakrzywienia i dla nas będzie to najkrótsza droga z A do B. Tymczasem znacznie szybciej byłoby poruszać się po krawędzi.

Koledzy recenzenci pisząc o symulatorach kosmicznych w ostatecznym podsumowaniu oceniają dźwięk. Pomijając wszystkie sekwencje odpraw, zwiedzania bazy, efekty akustyczne występują również podczas wykonywania misji. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że fale dźwiękowe nie mogą rozprzestrzeniać się w próżni. Potrzebują ośrodka, w którym mogłyby się rozchodzić. W związku z tym, wszelkie efekty w stylu "buuuuuum" są wymysłem programistów. Na chwilę załóżmy, że jednak fale dźwiękowe mogą przemieszczać się w próżni. Każdy z was słyszał i widział kiedyś błyskawice i pioruny. Odległość od burzy można łatwo wyznaczyć mierząc odstęp czasu, jaki dzieli błysk od huku. Wniosek jest prosty, światło porusza się szybciej (znacznie szybciej) od dźwięku. W takim razie jak to się dzieje, że wybuch kosmicznego myśliwca słychać dokładnie w momencie jego eksplozji? Takiego zjawiska nie jestem w stanie wyjaśnić racjonalnie. Patrząc na to praktycznie można dostrzec powody, dla których tego typu gry robi się tak, a nie inaczej. Wyobrażacie sobie grę, która jest całkowicie zgodna z prawami fizyki? Nikt by w coś takiego nie grał, w konsekwencji nikt by na tym nie zarobił. Nie ma reguły bez wyjątku. Pamiętacie Frontiera? Tam uwzględniono część


Przykładowy szkic tunelu czasoprzestrzennego. Wbrew pozorom droga przez tunel wcale nie będzie dłuższa. Pamiętajcie, że to tylko szkic. W praktyce rzeczywistość jest znacznie bardziej abstrakcyjna.

rzeczywistych zasad rządzących wszechświatem. Pojazd gracza uzyskuje przyspieszenia, hamuje, nie może nagle zatrzymać się w miejscu. Szkoda tylko, iż zasady te nie obowiązują wroga, który lata sobie dookoła ciebie i strzela w statek.



Jeszcze inny rysunek wyjaśniający pojęcie tunelu czasoprzestrzennego.

Następna kwestia to energetyczna broń pokładowa, najczęściej nazywana laserami. Może najpierw odpowiem na pytanie, co to jest laser. Jest to skupiona wiązka światła. Jeżeli będzie miała odpowiednio dużą moc, może służyć jako broń. Z definicji wiązka takowa porusza się z prędkością światła, więc wszelkie "lasery" biegnące wolniej, nie mogą być laserami. Tego kryterium nie spełnia zdecydowana większość symulatorów. Najbliżej jest Frontier, ale tu pojawia się nowy problem. W kosmosie laser nie ma na czym się rozpraszać; więc w ogóle nie możemy go zobaczyć! Pokażę to na przykładzie. Kiedy wchodzicie do zakurzonego pomieszczenia w słoneczny dzień, przez okna padają promienie słoneczne i są one widzialne w postaci jasnych smug. W momencie, gdy kurz opadnie, smugi znikną. Podobnie sytuacja wygląda w przestrzeni.

Chciałbym teraz poruszyć chyba najciekawszy wątek w całym temacie – podróży międzygwiezdnych. Einstein udowodnił, że żadne ciało posiadające jakąkolwiek masę, czy choćby energię, nie jest w stanie poruszać się z prędkościami większymi niż światło. W jaki sposób więc przenosić się do innych systemów gwiezdnych, skoro podróż z prędkościami podświetlnymi zabrałaby całe lata, czy dziesiątki lat. Okazuje się, że nawet i to do końca nie jest możliwe. Pojawiają się dość duże ograniczenia w postaci potrzebnego paliwa, pancerza przeciwmeteorytowego itp. W obecnym stanie technologii zanim rozpędzilibyśmy się do połowy prędkości światła, moglibyśmy już być u celu. Istnieją pewne teoretyczne obejścia tego ograniczenia, które zastosowano w grach: hiperprzestrzeń, czy zakrzywienie czasoprzestrzeni. Są to dwie różne rzeczy. Hiperprzestrzeń funkcjonuje w świecie Star Wars jako dodatkowy wymiar, gdzie obowiązuje inna fizyka. W tym równoległym świecie materia rozmieszczona jest dokładnie tak, jak w rzeczywistym, co umożliwia prowadzenie bezpiecznej nawigacji. Poza tym nie istnieje tam ograniczenie prędkości światła, co oczywiście rozwiązuje wszystkie problemy transportu.

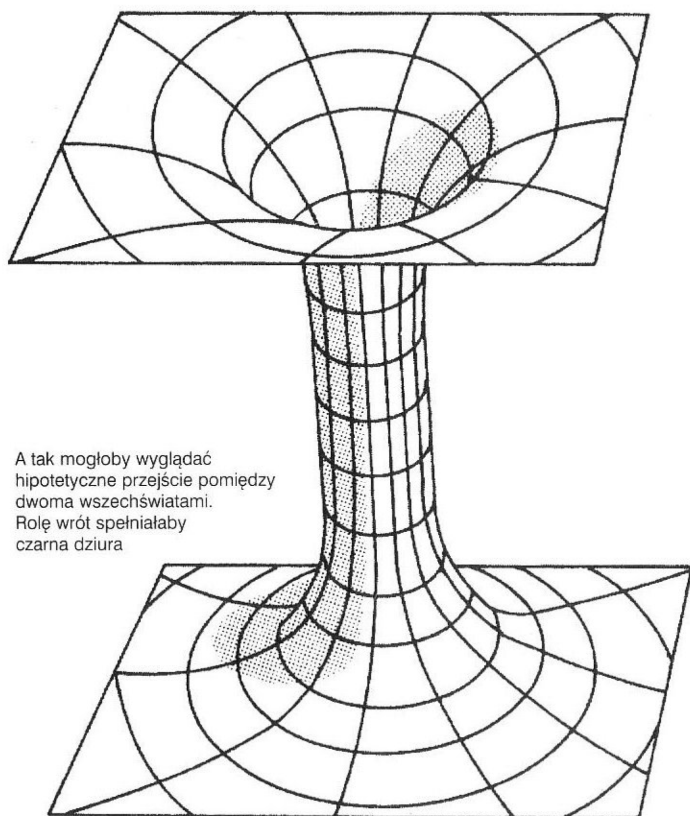
Obecnie wielu fizyków teoretyków zajmuje się problemem kolejnych wymiarów. Nie znamy ich właściwości ani sposobu na otwarcie i dostanie się do "wnętrza". Wszystko na razie leży w sferze przypuszczeń i hipotez. Jedne z nich mówią, iż istnieje jeszcze kilka innych wymiarów, które są jednak szczelnie zamknięte i "zagięte" do rozmiarów nieskończenie małych. Jak to w fizyce bywa, na zbadanie nowych rzeczy najczęściej potrzeba ogromnych, skumulowanych energii, których jeszcze nie potrafimy generować. Pozostaje więc druga opcja - zakrzywienie czasoprzestrzeni. Technicznie to również jest fantastyka, ale przynajmniej teoretyczne zasady takiego przedsięwzięcia zostały już opisane. Po pierwsze, musimy sobie uświadomić, że czas nie należy do pojęć absolutnych. Dla ludzi poruszających się z różnymi prędkościami, czas płynie indywidualnie. W stosunku do osób pozostających w spoczynku, osoby lecące bardzo szybko (np. w kosmosie) starzeją się wolniej. Bardzo silne pole grawitacyjne (wytwarzane np. przez czarne dziury) powoduje zakrzywienie czasoprzestrzeni. Konsekwencje są takie, że droga prosta, niekoniecznie w rzeczywistości jest prosta, nawet jeżeli wydaje nam się coś zupełnie innego.

Wyobraźcie sobie takie doświadczenie. Na płachcie rozciągniętej gumy umieszczamy ciężarek. Guma pod jego wpływem się ugina. Teraz wprowadzamy w ruch lekką piłeczkę tak, by jej droga przebiegała obok ciężarka. Jeżeli trącimy ją dostatecznie mocno, to po łuku oddali się od zagłębienia. Ciężarek odgrywa rolę silnego pola grawitacyjnego. To jest najprostszy przykład zakrzywienia czasoprzestrzeni, nie mający dużego związku z podró-

żami międzygwiezdnymi. Jednak w specyficznych warunkach najkrótsza droga pomiędzy dwoma punktami w przestrzeni to niekoniecznie ta prowadząca "prosto" do celu. Za pomocą pól grawitacyjnych umieszczonych za pojazdem kosmicznym i przed nim, dałoby się odpowiednio rozciągnąć i skurczyć czasoprzestrzeń. Gdyby udało się utrzymać takie pola w czasie i bez przerwy je przemieszczać, to poruszalibyśmy się jak na grzbiecie fali, w ciągu krótkich chwil przemierzając ogromne odległości. Teoretycznie wygląda to nader interesująco. Fantastycznie byłoby móc przemieszczać się bez ograniczeń po bezkresach wszechświata. Pytanie tylko, jak to zorganizować w praktyce. Nie znamy jeszcze żadnych sposobów na kontrolowane, sztuczne zaginanie czasoprzestrzeni.

Aby wytworzyć taką sztuczną czarną dziurę, która zakrzywiałaby czasoprzestrzeń potrzebowalibyśmy większych energii niż produkuje słońce podczas całego swego istnienia. Z oczywistych powodów jest to w tej chwili niewykonalne. Właśnie dlatego nie należy się spodziewać w najbliższej przyszłości ludzkiej ekspansji na resztę wszechświata.

Podziękowania dla Rhotaxa za konsultacje



A tak mogłoby wyglądać hipotetyczne przejście pomiędzy dwoma wszechświatami. Rolę wrót spełniałaby czarna dziura

Bartek Kossakowski "Quentin"

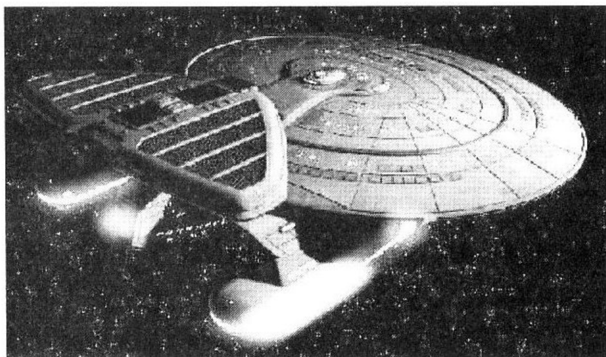
NOWE SZLAKI GWIEZDNEJ WĘDRÓWKI

Gdy w latach sześćdziesiątych Gene Roddenberry wymyślił STAR TREKA, zapewne nie podejrzewał, że jego dzieło przetrwa tak długi czas i jego kolejne odsłony będą pojawiały się jeszcze przez wiele lat. Najnowsze części "Gwiezdnej Wędrówki" różnią się znacząco od pierwszego, oryginalnego serialu. Jedni mówią, że utraciły swój specyficzny klimat. Jednak naprawdę, one tylko dopasowały go do dzisiejszych standardów. Dzięki najnowszym serialom (DEEP SPACE NINE, VOYAGER) i filmom (FIRST CONTACT, INSURRECTION) dzieło Roddenberrego znalazło nowych odbiorców.



DEEP SPACE NINE

STAR TREK: DS9 to trzeci serial ST. Premierę miał w styczniu 1993 r. Do tej pory serial zdobył 4 nagrody Emmy i 19 nominacji. Serial opowiada o przygodach załogi stacji kosmicznej ulokowanej w bajorańskim systemie gwiezdnym. Zamiana miejsca akcji ze statku na stację kosmiczną wydawało się ryzykownym posunięciem, jednak z czasem wszyscy się do tego przyzwyczaili. Poza tym znanych i lubianych aktorów nie wypadało zastąpić nowicjuszami, więc do nowej załogi dołączył poznany w ST: THE NEXT GENERATION Miles O'Brien, a z czasem także uwielbiany przez wszystkich fanów serialu Worf. Gościnnie pojawili się Patrick Stewart (Picard) i Jonathan Frakes (Riker). Reszta załogi DS9, choć do tej pory nie znana, jest w porządku.



W pierwszych odcinkach gra aktorów pozostawiała wiele do życzenia, ale na początku drugiej serii zaczęło im iść coraz lepiej, a jakość scenariuszy poszczególnych odcinków poprawiła się.

Akcja serialu rozpoczyna się w roku 2369, kiedy po 50 latach kończy się kardasjańska okupacja planety Bajoran – rasy zaprzyjaźnionej ze Zjednoczoną Federacją Planet. Bajoranie proszą Gwiezdną Flotę o ochronę. Ta oczywiście się zgadza i zajmuje Terek Nor, byłą kardasjańską stację kosmiczną, nazywając ją Deep Space Nine. Wkrótce w jej pobliżu zostaje odkryty korytarz podprzestrzenny prowadzący do kwadrantu Gamma – obszaru odległego o 70 000 lat świetlnych od stacji. Deep Space Nine staje się ważną placówką handlową, miejscem, z którego wyruszają ekspedycje do kwadrantu Gamma.

Początkowo wydarzenia obracają się głównie wokół złożonych spraw bajorańskiej polityki i stosunków federacyjno-bajorańsko-kardasjańskich, ale w drugiej połowie 2370 roku pojawiają się Maquis – byli obywatele Federacji, którzy są niezadowoleni z nowego traktatu federacyjno-kardasjańskiego. Na mocy tegoż musieliby opuścić zajmowane przez siebie kolonie, mające się teraz stać własnością Kardasian.

Wkrótce Federacja nawiązuje pierwszy kontakt z Dominionem – potężnym imperium z kwadrantu Gamma. Dominionem rządzą tzw. Założyciele, należący do rasy Zmiennokształtnych. Mają oni na swoje posyłki Jem' Hadar – genetycznie skonstruowanych żołnierzy, przy których Klingoni są łagodni jak owieczki. Żołnierze są zdolni do walki po trzech dniach od narodzin i dysponują tak zaawansowaną technologią, że stanowią większe zagrożenie niż Borg. Głównym celem Dominionu jest wprowadzanie porządku do chaotycznego (ich zdaniem) wszechświata. Są niesamowicie przebiegli – początkowo nie chcą bezpośrednio atakować kwadrantu Alfa. Wolą przygotować grunt do inwazji, snując polityczne intrygi, mające na celu osłabienie wrogich mocarstw. W wyniku działań Założycieli zniszczone zostają potężne służby wywiadowcze, stanowiące zagrożenie dla Dominionu: romulański Tal Shiar i kardasjański Obsidian Order. Kolejnym krokiem jest sprowokowanie inwazji Klingonów na Kardas w początkach roku 2372 (czwarty sezon). Tym samym zerwany zostaje sojusz klingońsko-federacyjny. W efekcie działań przywódców Dominionu pod koniec roku 2372 wybucha wojna między Klingonami a Federacją, która jednak nie trwa długo.

W połowie roku 2373 (piąty sezon) dochodzi do dramatycznej zmiany sytuacji w kwadrancie Alfa. Kardasianie, osłabieni walkami z Maquis i wojną z Klingonami, wstępują do Dominionu, który uzyskuje w ten sposób dogodną pozycję wyjściową do ataku na Federację i resztę kwadrantu Alfa. Skłania to Klingonów do odnowienia sojuszu z Federacją. Początkowo do walki z Dominionem przyłączają się Romulanie, ale szybko podpisują z wrogiem pakt o nieagresji. Wojna wisi na włosku. W końcu przychodzi nieuniknione: flota Dominionu i Kardasian atakuje stację, zmuszając personel Floty Gwiezdnej do ucieczki. Po kilku miesiącach walk Flocie udaje się odbić stację z rąk wroga (rok 2374 – szósty sezon). Ale wojna wciąż trwa...

Czy będzie nam dane podziwiać dalsze losy załogi DS9 w Polsce, nie wiadomo. Mogę wam jednak zdradzić, że w jednym z nie emitowanych w Polsce odcinków ginie Dax – jedna z głównych bohaterek. W nowych odcinkach jest więcej scen bitewnych i akcja wyraźnie się ożywia.

Tym, którzy o DS9 nigdy nie słyszeli (są jeszcze tacy?), proponuję zapoznać się z ogólnymi informacjami na temat załogi stacji.



Benjamin Sisko
Stopień: kapitan
Rasa: Człowiek, afro-amerykanin
Stanowisko: dowódca
Urodzony: 2332, Nowy Orlean, Ziemia
Rodzina: ojciec Joseph Sisko, siostra Judith, dwóch braci, syn Jake



Worf
Stopień: komandor porucznik
Rasa: Klingon
Stanowisko: oficer strategiczny
Urodzony: 2340, Qo'Nos
Rodzina: ojciec Mogh, przybrani rodzice Sergei i Helena Rozhenko, żona: Jadzia Dax (od 2374), brat Kurn, przybrany brat Nikolai, syn Alexander



Miles O'Brien
Stopień: ?
Rasa: Człowiek, Irlandczyk z pochodzenia
Stanowisko: szef operacyjny
Urodzony: 2333
Rodzina: ojciec Michael, żona Keiko, dwóch braci, córka Molly, syn Kirayoshi



Julian Bashir
Stopień: ?
Rasa: Człowiek
Stanowisko: główny oficer medyczny
Urodzony: 2341
Rodzina: ojciec Richard, matka Amsha



Odo
Stopień: ?
Rasa: Zmiennokształtny
Stanowisko: Szef Ochrony
Urodzony: ?
Rodzina: żona Lwaxana Troi (przez kilka miesięcy 2372), syn Lwaxany



Jadzia Dax
Stopień: komandor porucznik
Rasa: Trill, ósmy nosiciel symbionta
Stanowisko: ?
Urodzona: 2341
Rodzina: matka Kaela, mąż Worf (od 2374), siostra



Kira Neris
Stopień: Major
Rasa: Bajoranka
Stanowisko: oficer łącznikowy, pierwszy oficer na DS9
Urodzona: 2343, prowincja Dahkur
Rodzina: ?



Quark
Stopień: -
Rasa: Ferengi
Stanowisko: właściciel baru
Urodzony: ?
Rodzina: ojciec Keldar (nie żyje), matka Ishka, brat Rom, żona Grilka (krótko w 2371)

To tyle, jeśli chodzi o serial DS9. Mam nadzieję, że choć trochę was nim zainteresowałem. Moim zdaniem jest świetny i mam nadzieję, że pogłoski o tym, że niedługo ma zostać wstrzymana produkcja nowych odcinków, są nieprawdziwe. Szkoda byłoby go stracić...

VOYAGER

Gdy w 1994 roku zakończono emisję TNG, a fanów ST wciąż przybywało, zdecydowano się na produkcję jeszcze jednego serialu, ST: VOYAGER. Trzeba jednak przyznać, że (przynajmniej do czasu pojawienia się Jeri Ryan w roli Siedem z Dziewięciu) nie był najlepszy – nie tylko w moim odczuciu). Siedem wniosła powiew świeżości, a kolejne odcinki z jej



udziałem są coraz lepsze. To nie zmienia faktu, że Kapitan Janeway powinna już dawno przejść na emeryturę.

Ale i w VOYAGERZE można znaleźć ciekawe postacie oraz trzymające w napięciu odcinki. Obok wspomnianych już Kapitan Janeway i Siedem z Dziewięciu, w serialu pojawia się postać holograficznego Doktora. Brak ciała fizycznego nie przeszkadza mu w podrywaniu kobiet i opowiadaniu dowcipów. Wniósł do serialu sporo humoru i trzeba mu to niewątpliwie zaliczyć na plus.

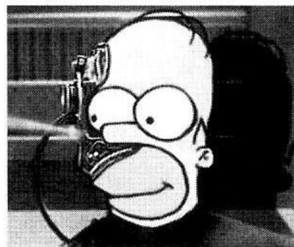
Główny wątek serialu przedstawia się następująco: statek USS Voyager dowodzony przez Kapitan Kathryn Janeway, zostaje przeniesiony przez nieznaną siłę do oddalonego o wiele lat świetlnych od Ziemii kwadrantu Delta. Kapitan staje przed trudnym wyborem: powrócić do domu i skazać załogę na wieloletnią podróż, której końca mogą nie dożyć, czy zostać na miejscu i zamieszkać w kwadrancie Delta, zapominając o rodzinach i domach. W końcu zdecydowała się na powrót i kolejne odcinki opowiadają o tej drodze.

Przełomowym okresem w serialu był moment, w którym Voyager, aby skrócić sobie drogę do domu, musiał przelecieć przez przestrzeń należącą do wspólnoty Borg. Okazuje się, że cybernetyczni zombie nie tylko nie niszczą Voyagera, ale zawierają porozumienie, na mocy którego mają podjąć wspólną walkę z rasą 8472 (skubańcami lepszymi niż Borg, a nie ma takich wielu). Kończy się to tak, że wyznaczony do pertraktacji z załogą człon Borga – Siedem z Dziewięciu – usiłuje zasymilować Voyagera. Aby ją powstrzymać, Chakotay i B'Ellana przerywają kontakt uzurpatorki ze wspólnotą. Na rozkaz kapitan Janeway Doktor usunął większość implantów Borga z ciała Siedem i wkrótce po tym dziewczyna dołączyła do załogi. Początkowo jest w złych stosunkach z większością ekipy, a szczególnie z B'Elaną Torres, która nie chce z Siedem pracować (została jej przydzielona do maszynowni). Obca z czasem zaczyna przystosowywać się do życia na statku, a nawet łamie główną zasadę Borga i oddaje technnologię produkcji toru rasie Cataatich w zamian za uwolnienie statku i załogi.

Podczas wędrówki Voyager napotyka wiele nowych ras, w tym Hirogenów – niezwykle niebezpiecznych łowców. Dwuczęściowy odcinek zatytułowany "Deadly Game" z ich udziałem był naprawdę świetny. Przejęli statek i zorganizowali sobie w holodeku małe polowanie, którego akcję umiejscowili w czasach drugiej wojny światowej. W pewnym momencie, wskutek wybuchu bomby, wirtualna rzeczywistość miesza się z prawdziwą i niemieccy żołnierze atakują załogę... Nie zdradzę Wam, jak kończy się ta historia, ale przyznacie, że sam pomysł był świetny.

Dla wszystkich fanów serialu zamieszczam informacje na temat bohaterów. Ja naturalnie największą sympatią darzę Siedem...

Kathryn Janeway
Stopień: Kapitan
Rasa: Człowiek
Stanowisko: Dowódca na USS Voyager
Urodzona: Indiana, Pólnocna Ameryka, Ziemia
Rodzina: Ojciec admirał, matka, siostra



Chakotay
Stopień: Komandor
Rasa: Człowiek
Stanowisko: Pierwszy oficer na USS Voyager
Urodzony: 2335, Ziemia
Rodzina: ojciec Kolopak

Tuvok
Stopień: Porucznik
Rasa: Vulcan
Stanowisko: Szef bezpieczenstwa na USS Voyager
Urodzony: ?
Rodzina: żona, trzech synów, jedna córka

B'Ellana torres
Stopień: Porucznik
Rasa: Półklingonka (ojciec czlowiek, matka klingonka)
Stanowisko: Główny mechanik na USS Voyager
Urodzona: Kessik IV
Rodzina: ?

Siedem z Dziewięciu
Stopień: -
Rasa: Człowiek (ex-Borg)
Stanowisko: Członek załogi USS Voyager
Urodzona: Stacja orbitalna
Rodzina: Ojciec, matka, zasymilowani przez Borga



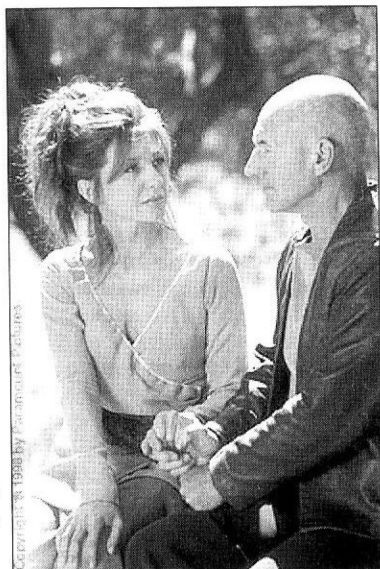
Thomas Paris
Stopień: Porucznik
Rasa: Człowiek
Stanowisko: Pilot na USS Voyager
Urodzony: ?
Rodzina: Ojciec admirał

Harry Kim
Stopień: Porucznik
Rasa: Człowiek
Stanowisko: Oficer łącznościowy na USS Voyager
Urodzony: ?
Rodzina: ?

Doktor
Stopień: ?
Rasa: Hologram
Stanowisko: Glówny oficer medyczny na USS Voyager
Urodzony: ?
Rodzina: ?

Neelix
Stopień: ?
Rasa: Talaxianin
Stanowisko: Kucharz
Urodzony: Talax (kwadrant Delta)
Rodzina: Ojciec admirał, matka, siostra, brat

INSURRECTION



"Jest takie miejsce, gdzie czas, jakim go znamy nie ma znaczenia, gdzie każda chwila sama w sobie jest wiecznością... Ale gdyby pewnego dnia istnienie tego świata i skrywana przezeń tajemnica wiecznej młodości została zagrożona? Gdyby ci, którzy mieli go ochraniać, okazaliby się tymi, którzy go zniszczą? Gdyby jedyna nadzieja spoczywała na pewnym kapitanie i jego załodze, którzy musieliby dopuścić się zdrady dla ocalenia świata? STAR TREK: INSURRECTION"

Takie słowa słyszymy w trailerze (reklamówce) filmu ST: INSURRECTION - dziewiątej już części STAR TREK i trzeciej z kolei, w której mamy przyjemność zobaczyć załogę znaną z THE NEXT GENERATION, wraz z Jean Luc Picardem (w tej roli niezastąpiony Patrick Stewart) na czele. Scenariuszem zajął się dobrze znany fanom ST Michael Piller. Był on autorem wielu odcinków TNG (m.in. "The Best of Both World", w którym Borg schwytał i zasymilował Picarda) i współtwórcą seriali DS9 i VOYAGER.

Niestety, za sprawą naszego kochanego polskiego dytrybutora, nie będzie nam dane zobaczyć filmu w kinach. Pojawi się (i to nieprędko) dopiero na kasetach wideo. Na otarcie łez przedstawiam trochę informacji o nim i kilka zdjęć.

Załoga Enterprise zjawia się w Briar Patch, obszarze przestrzeni obfitującym w anomalie. Jedyną planetę tego świata zamieszkuje grupa około 600 Bak'u, wiodących w tym ustronnym miejscu spokojne życie. Grupa rozwiniętych technologicznie obcych, Son'a, sprzymierzonych z Federacyjnym Admirałem Matthew Dougherty, odkrywa, że świat Bak'u cechuje się niespotykanymi właściwościami hamowania, a nawet odwracania procesu starzenia. Kiedy Picard dowiaduje się o planach Ru'afo, przywódcy Son'a, zamierzającego pozyskać tajemniczą własność celem ratowania swego ginącego ludu, staje przed trudnym wyborem – prawami niewinnych Bak'u, a ginącymi Son'a. W międzyczasie Ru'afo znajduje własny sposób pozyskania dobrodziejstw planety Bak'u, już bez oglądania się na pomoc Federacji.

W czasie pierwszego weekendu (2-3/01/99) po amerykańskiej premierze film zarobił blisko dwadzieścia trzy miliony dolarów. Nie jest to może przerażająca suma pieniędzy, ale zważywszy na mizerną kampanię reklamową, należy uznać to za sukces.

KARCIANY STAR TREK

Było to tylko kwestią czasu. Skoro były koszulki z logo STAR TREKA, kubki z podobiznami bohaterów, gry planszowe i komputerowe, było oczywiste, że pojawi się i karcianka. Wydana przez firmę Decipher (autorów karcianki STAR WARS) STAR TREK CUSTOMIZABLE CARD GAME daje nie tylko radość posiadania odlotowych kart z naszymi ulubionymi bohaterami, ale też zapewnia doskonałą rozrywkę na długie wieczory.

W jednej talii mamy kilka rodzajów kart: equipment (wszelkiego rodzaju sprzęt), event (zdarzenia), interrupt (przerywniki w grze), dilemma (kłopoty), missions (misje), całą masę statków i postaci oraz jedną w całej talii placówkę (outpost).

Zabawa polega na wykonywaniu misji. Na karcie zadania mamy dokładnie zaznaczone, w co musimy być wyposażeni, aby nam się to udało. Czasem sprawa się komplikuje, gdyż niektóre misje może wykonać tylko określona rasa. Prawdziwa rozrywka zaczyna się wtedy, gdy tę samą misję chce wykonać dwóch graczy i musi dojść do walki, gdyż nie ma nic lepszego, niż zaatakować Enterprisem romulański ścigacz (tych, którzy nie wiedzą o co chodzi informuję, że z romulańskiego ścigacza zostanie co najwyżej trochę dymu).

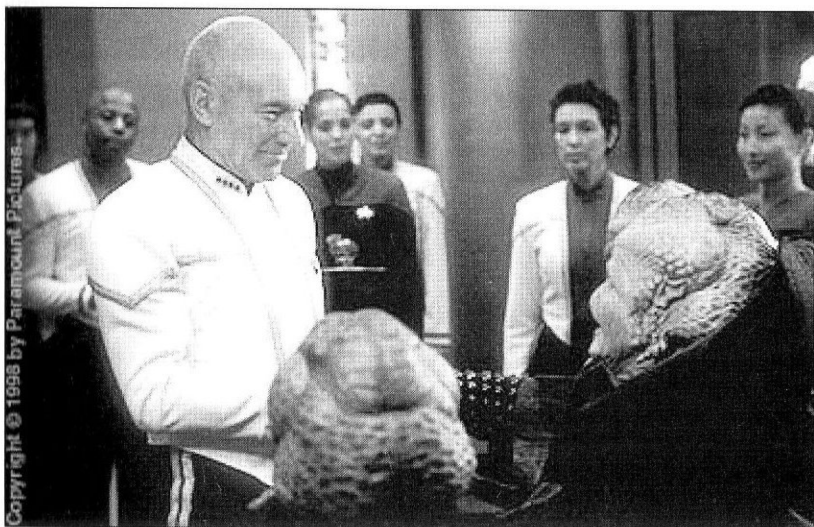
Od strony wizualnej karty prezentują się doskonale. Zdjęcia są naprawdę dobre i stanowią nie lada gratkę dla każdego fana tej serii. A jeśli komuś nie odpowiada oryginalny ST, może kupić jeden z dodatków. Do kupienia są m.in. DEEP SPACE NINE, FIRST CONTACT, czy hit ostatniego okresu - DOMINION. Gra ma jedną wielką wadę - uzależnia. Ani się obejrzycie, a będziecie mieli przed sobą kupkę składającą się z kilkuset kart. Mimo to warto zapoznać się z ST CCG. Polecam!

I CO DALEJ?

Wielu zadaje sobie pytanie: jaka przyszłość czeka STAR TREKA? Krążą plotki o zakończeniu produkcji nowych odcinków DS9. Podobno taki sam los ma spotkać VOYAGERA. Czy to oznacza koniec ST?

Oczywiście, że nie! Na 100% będzie wyprodukowany film ST X. Później ma się rozpocząć produkcja nowego serialu. Kiedy premiera, nie wie nikt. Szefowie Paramount mówią, że może nawet w 2003 roku, ale biorąc pod uwagę, jaką popularnością cieszy się obecnie ST, nie bardzo chce mi się wierzyć, aby zrezygnowali z takiej żyły złota. Poza tym cały czas powstają nowe gry komputerowe spod znaku ST. Jedna z najnowszych - strategia BIRTH OF FEDERATION - odniosła sukces.

Jedno jest pewne - ST nie umrze, gdyż jest ponadczasowy i jedyny w swoim rodzaju. W odróżnieniu od innych filmów s-f, nie znajdziecie w nim ciągłej strzelaniny i hektolitrów krwi, ale optymistyczne przesłanie mówiące o tym, że człowiek jest niezwykłym stworzeniem o olbrzymim potencjale. STAR TREK pokazuje, jacy możemy być, jeśli będziemy wierzyć w siebie i w swoje możliwości.



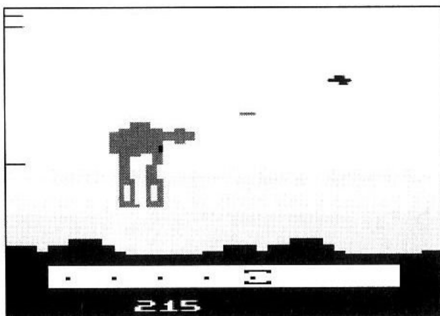
Rafał Frąckiewicz "Rif"

GRY SPOD ZNAKU STAR WARS

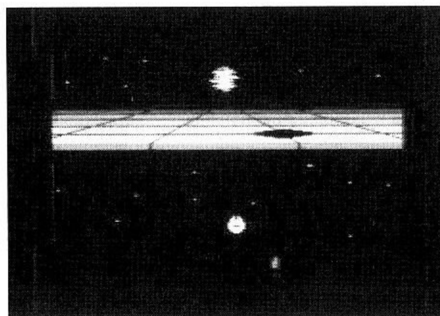
Na motywach trzech filmów z serii "Gwiezdne Wojny" powstawały i powstają dziesiątki gier. Przed laty w wydawaniu tego typu produkcji lubowała się firma OCEAN, nieco później wiele gier INTERPLAY powstawało w oparciu o świat Star Trek. Największe jednak zamieszanie zawsze było udziałem twórców z firmy LUCASARTS, którzy to, mając błogosławieństwo George'a Lucasa opracowują od lat gry komputerowe oparte o świat Gwiezdnych Wojen. Każda ich nowa produkcja jest niecierpliwie wyczekiwana, prezentuje bardzo wysoki poziom i oczywiście sprzedaje się jak ciepłe bułeczki. Gier ze stajni LUCASARTS było już tak wiele, że moment długo oczekiwanej premiery pierwszej części kolejnej Trylogii Lucasa idealnie nadaje się na podsumowanie historii i zasygnalizowanie nowych kierunków twórczych, które będą towarzyszyć najnowszym grom Star Wars.

DAWNO, DAWNO TEMU...

Gwiezdne Wojny były zbyt efektownym i znanym filmem, żeby nie pomyśleć o przeniesieniu jego akcji na domowe komputery, konsole video, czy też wprowadzenie do salonów gier. Pierwszy tytuł pojawił się w roku 1982 i od tego czasu nieprzerwanie, nowe, coraz lepsze produkcje wychodzą z rąk doskonale znających swe rzemiosło programistów. Pierwszym systemem domowych gier telewizyjnych było ATARI 2600 i co stało się tradycją późniejszych konsol, musiało znaleźć w swej ofercie również tytuły oparte o trylogię Lucasa. Były to jeszcze czasy gdy grafika składała się z kilku linii i sprite'ów, a za dźwięk służyły elektroniczne trzaski, dla których nieosiągalny był poziom piknięć robota R2-D2. Historycznie pierwszą grą było EMPIRE STRIKES BACK, czyli strzelanina przypominająca jako żywo wielki atarowy hit DEFENDER, z tą różnicą, że akcja rozgrywała się na lodowej planecie Hoth, a gracz latał Snowspeederem. Producentem owej gry, jak i kolejnych na tę platformę sprzętową była firma PARKER BROTHERS. Były one proste graficznie, ale już wówczas przyciągały zapaleńców. W momencie pojawienia się pierwszych domowych 8-bitowych komputerów i rozwoju automatów do gier, firma Atari poszła do przodu o kolejny krok. Z historii tego czasu najlepszą grą było RETURN OF THE JEDI z 1984 roku. Za-



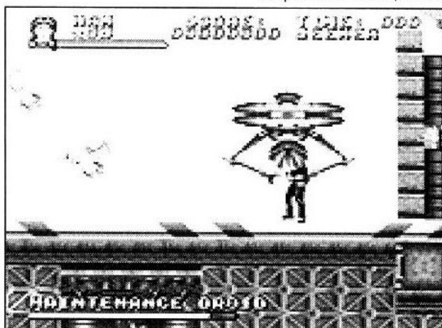
The Empire Strikes Back, 1982


Return of the Jedi, 1984

stosowano w niej kolorową izometryczną grafikę rasterscanową, dzięki czemu obiekty przypominały wreszcie choć trochę te filmowe. Na grę składały się trzy etapy, pierwszy był to lot skuterem w lasach na Endor, potem była przechadzka maszyną AT-ST i na koniec zniszczenie drugiej Gwiazdy Śmierci za pomocą Sokoła Milenium. Epoka ośmiobitowców kończyła się i początek lat 90. należał do kolejnej generacji konsol. Wtedy to po raz pierwszy licencjobiorcą SW stała się firma NINTENDO, która to wydała wiele tytułów na wszystkie rodzaje swych maszynek do gier. Najlepiej prezentowały się tytuły z Super NES, jak np. SUPER STAR WARS. Wszystkie tytuły dotąd stworzone były zwykłymi małymi grami na kilka godzin i nigdy nie stały się światowymi hitami. Fabuła zawsze nawiązywała do filmów, a gracze pragnęli czegoś nowego, czegoś na miarę ówczesnych komputerów klasy PC.

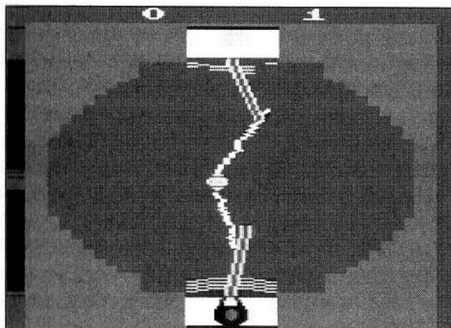


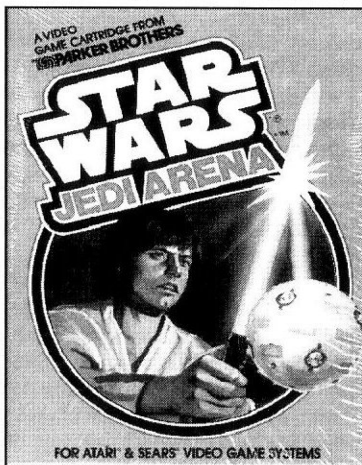
Super Star Wars, 1992



NOWA ERA

Pewne wydarzenie odmieniło raz na zawsze oblicze komputerowych gier Gwiezdnowojennych, rozpoczęło ich atak na listy przebojów i otworzyło nowy rozdział historii. Owym wydarzeniem było pojawienie się na wiosnę 1993 roku pierwszej profesjonalnie opracowanej gry na komputer klasy PC, a zwącej się po prostu X-WING. Od tej chwili nie było już chyba osoby, która nie wiedziałaby co ta nazwa oznacza. Z pierwszego kontaktu z grą, a była to krótka zajawka na kanale SKY ONE, pamiętam tylko swoją długo rozwartą szczenę. Automatycznie rozpoczęło się moje wielkie polowanie po giełdach. W ten sposób pierwszą zainstalowaną grą na nowiuśkim PeCecie stał się X-WING.





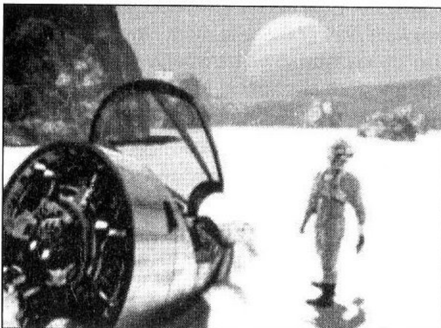
Patrząc na historię tej gry należy cofnąć się o kilka lat wstecz, kiedy to ekipa, jeszcze jako LUCASFILM, stworzyła serię gier lotniczych z kończącym ją SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE. Owe symulatory samolotów wojskowych z drugiej wojny światowej miały duży wpływ na powstanie pierwszej kosmicznej strzelaniny GW. Co ciekawe, przed laty dla George'a Lucasa walki myśliwców były inspiracją przy tworzeniu walk kosmicznych do Nowej Nadziei. Główni autorzy X-WINGA, czyli Lawrance Holland i Edward Kilham wykorzystali całą gamę pomysłów ze SWOTL. Praktycznie ten sam engine, klawiszologia, tyle że przeniesione w chwytliwy świat z dodatkiem świetnych jak na owe czasy renderowanych filmików były podstawą sukcesu. Kolejne elementy, o których nie można zapomnieć, to rozplanowanie i wykonanie poszczególnych misji. Każda z nich była dokładnie przemyślana, a sen z powiek graczy zabierał wysoki poziom trudności. Co ciekawe, sterować statkami dawało się praktycznie tylko joystickiem lub myszką. X-WING był z pewnością jednym z kamieni milowych w historii gier, a nie można zapomnieć, że doczekał się aż dwóch dodatków. Pierwszym z nich był pakiet IMPERIAL PURSUIT, drugim zaś B-WING. Oba były stworzone w tym samym czasie co właściwa gra, lecz podzielenie ich przyniosło firmie dodatkowe korzyści finansowe. Parę słów o fabule gry. Gracz wcielał się w młodego pilota rebelii Keyana Farlandera, zaś akcja zawiązywała się na parę miesięcy przed zniszczeniem pierwszej Gwiazdy Śmierci. Twórcy zmienili w niewielkim stopniu historię i to właśnie Keyan, a nie Luke Skywalker, był tym, który posyłał torpedę protonową w szyb wentylacyjny. Kolejne dodatki ukazywały dalsze wydarzenia, a mianowicie ewakuację jednostek Sojuszu Rebelii z bazy na Yavin 4, aż po ich lądowanie na zimowej planecie Hoth. Wszystkie bitwy posiadały filmowe przerywniki, w których występowały postacie z Trylogii, np. Darth Vader, Moff Tarkin czy też księżniczka Leia Organa. X-WING doczekał się w późniejszym czasie wersji CD, która zawierała wszystkie dodatki, mowę podczas odpraw, a do grafiki dodano cieniowanie Gourauda. Z anegdot dotyczących X-WINGa warto wymienić jej pierwszą zapowiedź w polskim branżowym piśmie komputerowym (rok 1993), w której to Martinez starał się przenieść na papier słynny motyw muzyczny gwiezdnej trylogii. W zapisie słownym wyglądało to tak: "Tra ta, tra ta ta TA-ta..." Pamiętam jak dziś, że jeszcze wówczas jako czytelnik krzyczałem: "chcę jeszcze". Ledwie przebrzmiały ostatnie echa o tej niesamowitej grze, a LUCASARTS wyskoczył z nowym tytułem TIE FIGHTER, który był kolejnym kosmicznym symulatorem. Tym razem akcja widziana była oczami imperialnego pilota Maarka Stele. Ukazała się ona w połowie roku 1994 i była bardzo poważnym krokiem do przodu w porównaniu ze swoim poprzednikiem. Graficznie lepsza, gdyż od razu zastosowano cieniowanie Gourauda i przebijała na głowę X-WINGa rozwinięciem samego symulatora i klimatem, który mocno zadziałał na wyobraźnię graczy. Nie można też zapomnieć o zmienianym poziomie trudności. Latanie po stronie Imperium takimi pojazdami jak pozbawionym osłon Tie Fighterem, czy nieznanym wcześniej Tie Defenderem, było niesamowitymi przeżyciami. Pilot uczestniczył w emocjonujących wydarzeniach, nigdzie wcześniej nie opisanych. Gra rozpoczęła się w momencie ucieczki rebeliantów z bazy na Hoth. Potem walkę z sojuszem odsunięto trochę na bok, a na pierwszy plan wprowadzono konflikty rozgrywające się wewnątrz samego Imperium. Już filmik po pierwszej bitwie przedstawiał Admirała Harkova, który kontaktuje się z rebeliantami, aby sprzedać im cenne informacje. Wkrótce akcja nabrała zdumiewającego tempa. Zdrada Harkova i Zaarina, którzy dążą do przejęcia władzy spotyka się z natychmiastowym przystąpieniem do akcji Lorda Vadera. Chyba każdy pamięta film po piątej bitwie, kiedy Vader "dyskutuje" z pochwyconym Harkovem, kończący się charakterystycznym dźwiękiem łamanego karku i padającym ciałem. Główną postacią gry była jednak inny słynny oficer imperialny, Thrawn (znany ze wspaniałych powieści Timothy Zahna). W chwili, gdy rozpoczynała się gra był on tylko wiceadmirałem, ale jego oddanie walce i wspaniała taktyka spowodowały iż Imperator mianował go Wielkim Admirałem i wysłał do Odległych Rubieży, by tam rozprawił się

ze zdrajcą Zaarinem. W międzyczasie ukazane były także przygotowania do wielkiej zasadzki pod Endorem, w której to Sojusz miał zostać zniszczony raz na zawsze. To właśnie w końcowych momentach gry oficerowie na flagowym okręcie Thrawna oczekują wiadomości o spektakularnym tryumfie Imperium...

Wszystkie te historie opowiedziane zostały w grze plus dodatkach: DEFENDER OF THE EMPIRE (bitwy 7-10) i ENEMIES OF THE EMPIRE (bitwy 10-13). Ten drugi pojawił się dopiero w pakiecie na płycie kompaktowej. Wersja CD wnosiła wiele nowego. Grafikę podciągnięto do rozdzielczości SVGA, dodano i poprawiono filmy, ale najważniejsze było dodanie mówionych w trakcie gry komunikatów i dialogów. TIE FIGHTER to klasyka gier komputerowych i w zestawieniach najlepszych gier wszech czasów bardzo często wymieniany jest na pierwszym miejscu. Jeżeli ktoś zbyt późno rozpoczął swą przygodę z komputerowymi grami i nie miał sposobności zapoznać się obiema grami, gorąco polecam pakiet X-WING COLLERCTOR SERIES, w którym znaleźć można oba tytuły wzbogacone o obsługę systemu WIN'95, akcelerowaną grafike w rozdzielczości 640x480 i muzykę w formie ścieżek audio.

NATARCIE CD

Rok 1993 był dla rynku gier rokiem przełomowym poprzez pojawienie się nowego nośnika danych, jakim były płyty CD-ROM. Początkowo czytniki były bardzo drogie, a i prędkość odczytu była wówczas niewielka. W promocji i upowszechnieniu tego nowego urządzenia miały udział, bo jakby inaczej, Gwiezdne Wojny. Programiści LEC wypuścili na rynek swą pierwszą grę przeznaczoną tylko i wyłącznie na CD. REBEL ASSAULT powodował zazdrość każdego szarego użytkownika PC. Prawie 500 MB czystej filmowej akcji to było zbyt wiele, by próbować przenosić grę za pomocą dyskietek. RA był obowiązkowym tytułem przy zakupie odtwarzacza płyt CD-ROM. Sprzedaż osiągnęła w owym czasie ponad milion egzemplarzy, a gra doczekała się wielu konwersji na konsole. Gra nie pretendowała do miana arcydzieła, jej głównym atutem był zręcznościowy charakter wraz z pre-renderowaną grafiką 3D. Fabuła nawiązywała w lekki sposób do filmowej trylogii. Owszem, był atak na Hoth i walka nad pierwszą Gwiazdą Śmierci, ale całość nie trzymała się kupy ani trochę, pomieszanie z poplątaniem, na które mało kto zwracał uwagę. Najważniejsza była świetna muzyka i pierwszy pokaz możliwości nowego medium.

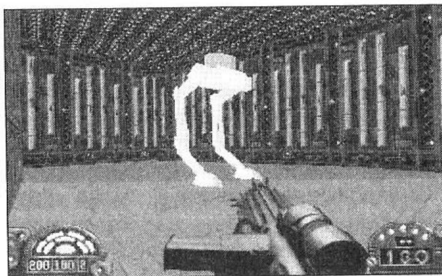

Rebel Assault 2, 1995

Niepodważalny sukces rynkowy RA nakłonił ludzi z LEC do stworzenia części drugiej. Tym razem jednak wiedziano, że oczekiwania będą dużo wyższe, a sama magia CD już na nic się nie zda. Postanowiono postawić na spektakularną fabułę, a nowa opowieść miała zostać opowiedziana przy pomocy doskonałych filmów. Cel swój osiągnięto bez problemu. Na potrzeby REBEL ASSAULT II: THE HIDDEN EMPIRE nakręcono po raz pierwszy od 1982 roku, czyli od ukończenia prac przy Powrocie Jedi, filmowe sekwencje z żywymi aktorami. Nowe sceny z udziałem Dartha Vadera były chyba wystarczającym powodem by udać się do sklepów i nawet wówczas po kilku godzinach grania, gdy dojrzało się amatorską grę aktorską i ubogą radość przychodzącą z samej zabawy, nie słychać było zażaleń. Muzyka, myśliwce, wybuchy, na to się patrzyło i śliniło. Dla zatwardziałych fanów, którzy analizują

wszystkie gry pod kątem zgodności z pierwowzorem fabuła okazywała się ciut naciągana i kontrowersyjna, pomimo tego produkt LEC zalicza się do kanonu GW. Pierwszym skandalem było nie nadanie imienia głównemu bohaterowi gry, do którego odzywano się po prostu Rookie One. Na szczęście, pozostałe postacie mogły się już rozsądnie przedstawić. Wspomniałem o amatorskiej grze aktorskiej, ale to nawet zbyt mało powiedziane. Momentami wydawało się, że lepiej zagrałaby ekipa żuli spod budki z piwem. Pretensji nie można mieć tylko do Dartha Vadera, który jak zwykle w swym przerażającym stroju i z podkładanym głosem siał strach wśród swych podwładnych. Zresztą chodzenie w tym pancerzu musi być zajęciem niekoniecznie prostym, a spore wyróżnienie spotkało aktora, który właśnie w RA2 miał przyjemność w nim maszerować. Gdy George Lucas zabrał się za tworzenie Specjalnej Edycji swej trylogii, zaangażował Andrew Nelsona by zagrał Vadera w paru dokrętkach tworzonych na potrzeby Imperium Kontratakuje (scena, gdy Vader opuszcza Cloud City). Sens fabularny, w pierwszej chwili zwalający z nóg, po dłuższym zastanowieniu średnio dawał się podpiąć pod ogólny kanon. Imperium stworzyło pole maskujące dla tak małych jednostek jak myśliwce. Prototypowe V-38 wykonywały loty treningowe w rejonie Trójkąta Dreighton i tam też rebelianci ponosili błyskawiczne, a co gorsza niewytłumaczalne straty. W końcu Rookie One wpadł na pierwszy trop i rozpoczęły się poszukiwania tajnej placówki imperialnej by przechwycić technologię, która stanowi ogromne zagrożenie dla rebelii i może wkrótce doprowadzić do jej klęski. Na grę składa się piętnaście misji, które bez większych problemów daje się ukończyć w 2-3 godziny. Większość z nich to tzw. celowniczki, czyli cała sceneria odgrywana jest jako film, a wszystkie napotkane przeszkody rozwala przy pomocy kursora i myszki. Bardziej zaawansowane etapy polegają na przelocie zmodyfikowanym transportowcem YT-1300, skuterem lub Tie-Fighterem, na których dano graczom ciut więcej swobody. Miłym akcentem były dialogi, w których wykorzystano wiele tekstów z filmowej trylogii.

DOOM NA KOLANACH

Gwiazdka 1994 roku przyniosła kolejny przebój. Gdy cały świat graczy zachwycony zagrywał się w DOOMa, ludzie z LEC nie mogli się temu spokojnie przypatrywać z boku. Tak oto grupa pod przywództwem Justina China stworzyła kultową grę DARK FORCES, będącą strzelaniną z pierwszej perspektywy. W momencie, gdy się ukazała, DOOM i wszystkie jego klony poszły w odstawkę. DF było pomysłem świeżym i perfekcyjnie zrealizowanym, z płynną grafiką i niedużymi wymaganiami sprzętowymi. Poszczególne misje w grze były rozbudowane w pionie i poziomie, zestaw przeciwników był imponujący, podobnie jak i uzbrojenie głównego bohatera. Do tego wszystkiego doszła znakomita fabuła i jak zwykle zabójczy klimat. Główną postacią był młody, acz doskonale wyszkolony najemnik Kyle Katarn. Głównym zadaniem, którym błysnął, było przechwycenie planów pierwszej Gwiazdy Śmierci. Nietrudno się dziwić, że w chwilę później otrzymał zlecenie z samej góry, czyli od przywódczyni Rebeliantów Mon Mothmy. Dziwny atak na jedną z sympatyzujących z Sojuszem planet wymagał zbadania i tak oto okazało się, że Kyle wdepnął w nie lada intrygę. Jej uwieńczeniem miało być dotarcie do tajnej fabryki Imperium, w której realizowano projekt doskonałych żołnierzy – Dark



Dark Forces, 1994

Trooperów. Zanim jednak Kyle tam dotarł, zwiedził niemały kawałek gwiezdnego uniwersum. Był w miejscach takich jak księżyc Nar Shaada, Imperialne Miasto Coruscant, a przy okazji nadepnął na odcisk Lordowi Vaderowi i gangsterowi Jabbie. Pakowanie się w kłopoty, to widocznie cecha charakterystyczna Katarna. Jego przygody spotkały się z bardzo sympatycznym przyjęciem przez fanów GW; w chwili obecnej są dostępne aż trzy książkowe publikacje obejmujące wcześniejsze i późniejsze losy bohatera. Zresztą i LEC nie pozostawiło Katarna długo na emeryturze, a ostanie słowa padające w grze wypowiedziane przez Vadera o tym, że moc silną jest tym rebeliancie, mogły świadczyć o przygotowaniach do stworzenia kontynuacji, na którą jednak przyszło graczom trochę poczekać.

DARK FORCES nie pozbawione było niedociągnięć, które w niewielkim stopniu wpływały na ostateczny wizerunek produktu, aczkolwiek przemilczeć ich się nie da. Pierwszym z nich był niecodzienny sposób zachowywania stanu gry, którego... nie było. Była tylko ustalona liczba żyć i każdą z 14 misji trzeba było przejść w całości. Jeżeli więc zasiadło się do którejś misji wieczorem, to albo nocka została całkowicie zarwana, albo nie wyłączano komputera, tak by rano móc kontynuować rozgrywkę. Cóż to jednak dla nas, graczy. Wszyscy pogrywali w DF, a później w setki przeróżnych dodatkowych plansz, które na domowej roboty edytorach tworzyli jej fani. Drugą wadą był brak rozpoczynającego właśnie podbój światka gier, trybu multiplayer. Wylewane łzy na nic się zdały i LEC nie stworzyło żadnego dodatku, który by tę lukę wypełnił. Po latach ktoś sprytny przekonwertował wszystkie postacie i tekstury na engine DUKE NUKEM 3D. Trochę późno, ale napaleńcy mogli nareszcie pogonić białe mundurki szturmowców i to nawet w rozdzielczości 800x600, trzeba tylko pamiętać iż była to konwersja nielegalna.

CIENIE IMPERIUM

Gwiezdne Wojny jako fenomen filmowy były od lat były traktowane jako relikt kina, ale na rok 1997, czyli dwudziestolecie premiery epizodu czwartego postanowiono odświeżyć ich wizerunek. Wersja specjalna miała przynieść wielki powrót i zadanie swe wykonała znakomicie. Kilka miesięcy przed premierą Special Edition licencjobiorcy znaku Star Wars stworzyli wspólny projekt SHADOWS OF THE EMPIRE. Poprzez powieść, komiksy, gry, zabawki itp. opowiedziano wydarzenia nie opisywane nigdzie wcześniej a umieszczone pomiędzy filmowymi Imperium Kontratakuje a Powrotem Jedi. Akcja okazała się dużym sukcesem, a każdy z jej uczestników zgarnął niezłą kasę. Zyski nie ominęły również LEC, która swój udział w SOTE powiązała z premierą nowej platformy do gier – Nintendo 64. Wykorzystano możliwości konsoli i stworzono jeden z jej pierwszych i zarazem flagowych produktów. Bardzo ładna trójwymiarowa grafika cieszyła oko, a nowa fabuła wciągała nabywców N64. Bohaterem gry została nowa postać w panteonie SW, Dash Rendar – przemytnik, doskonały pilot, o charakterze jeszcze bardziej łajdackim niż Han Solo. Taka reputacja nie przeszkodziła mu w kilkumiesięcznej współpracy z sojuszem rebelii. Przygód przez ten czas przeżył sporo. Walczył na Hoth, po-

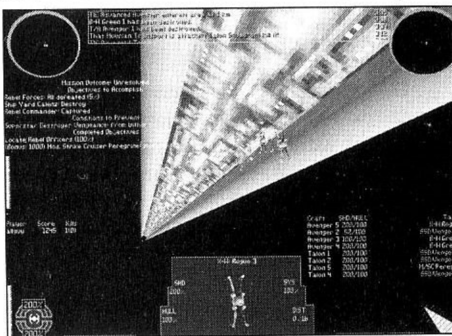


Shadows of the Empire, 1997

magał w próbie odbicia z rąk łowców Hana Solo, robił jako ochroniarz Skywalkera i brał udział w wyprawie na Coruscant, aż po jej epilog, którym była gwiezdna bitwa wokół stacji Księcia Xizora. Poszczególne etapy miały różnorodny charakter. Walka na Hoth to oczywiście lot Snowspeederem (najpopularniejszy etap), poza tym było kilka etapów zbliżonych do Dark Forces, kilka przypominało charakterem Rebel Assault, była także namiastka symulacji podobnej do X-WINGA. Twórcom gry pewne ograniczenia narzucała mała objętość kartridży , które są nośnikiem dla N64. Tak więc gra była pozbawiona bajerów, które mogły pojawić się w kilka miesięcy później w wersji PeCetowej. Wersja tę wzbogacono o renderowane filmiki, świetnie budujące klimat. Kilka scen nadawało niesamowitego kolorytu, np. scena ukazująca rozmowę Księcia Xizora i Guri w pałacowej komnacie na Coruscant, czy szczęśliwa ucieczka Dasha Rendara, którego od tego momentu zaczęto uważać za zmarłego. Wersja PC CD miała ponadto muzykę w formie ścieżek audio. Sam sens gry pozostał niezmieniony, a engine był idealną konwersją z z konsoli. Warto jeszcze nadmienić, iż SOTE było jedną z pierwszych gier na rozpoczynający swój podbój akcelerator Diamond Monster 3D (3dfx czyli Voodoo 1).

KU GWIAZDOM

Długo, a nawet bardzo długo wyczekiwano na kolejny symulator kosmiczny, który miał jeszcze raz przenieść graczy w kokpity X-Winga, Tie-Fightera i innych rebeliancko-imperialnych maszyn. Wreszcie w maju 97 (dramat ogromny, bo to parę dni przed mą maturą) światło dzienne ujrzała gra X-WING VERSUS TIE FIGHTER. Ta czasowa przepaść wypełniona była wewnętrznymi niesnaskami w firmie, a szczególnie odejściem głównych twórców poprzednich projektów. Pierwszy z nich – Edward Kilham po długiej przerwie pojawił się niedawno na scenie w firmie RIPCORD GAMES, która zadebiutowała grą Armour Command. Produkt był średni, a ręki tegoż autora brakowało chyba najbardziej w nowym symulatorze GW opracowanym przez firmę... TOTALLY GAMES, będącej własnością Lawrence'a Hollanda. Po odejściu z LEC potrafił dogadać się z jego prezesem i w końcu ukazało się XVT. Chyba najważniejszą opcją miał być tryb multiplayer i w tym przypadku goście rzeczywiście zarządzili. Tysiące osób na sieci, setki szwadronów, zabawa nieprzeciętna. Idealnie dobrane proporcje spowodowały, że i zwolennicy sił rebelianckich i imperialnych mogli spokojnie stanąć przeciwko sobie w twardej walce. Tylko, że było małe ale, a chodzi mi tu o graczy, którzy nie mają zbyt częstej okazji aby brać udział w grach sieciowych. Dla nich XVT okazał się kompletną pomyłką. Zero fabuły, misji jak na lekarstwo, fun był niewielki. Natychmiast twórcy postanowili ten błąd naprawić i kilka miesięcy później ukazał się dodatek pod nazwą BALANCE OF POWER. Dwie fabularyzowane kampanie w części zrehabilitowały twórców. Każda kampania przeznaczona była dla osobnego obozu, ale dotyczyła tego samego konfliktu w jednym z zakątków galaktyki. W dużym skrócie chodziło w nim o przeciągniecie na swoją stronę ludności dość ciekawego systemu gwiezdnego, w którym znajdowały się fabryki gwiezdnych okrętów. I tak naprzeciw siebie stanęła potężna flota imperialna pod dowództwem Admi-

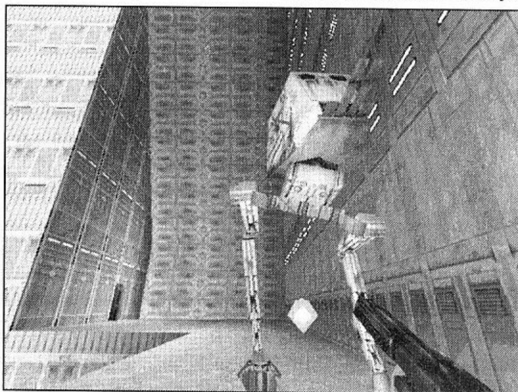

X-Wing vs TIE Fighter, 1997

rała Senna, w skład której wchodził szwadron Avenger przeciwko taktykom Sojuszu i pilotom słynnego Rogue Squadron.

XVT wnosił najwięcej do wyglądu serii. Rozdzielczość SVGA, wszystkie modele w pełni teksturowane w 65 tysiącach kolorów wyglądały znakomicie, a do tego bardzo przyzwoicie całość działała na średniej mocy komputerach. Wartość obu tych elementów wzrosła wraz z ukazaniem się patche'a dodającego obsługę akceleratorów 3D. W tym momencie gierka wymiotła. Gra jednak nie odniosła spodziewanego sukcesu. Dużo pretensji gracze mieli do słabego klimatu gry, wysokiego poziomu trudności i misji mało wciągających. Twórcy właśnie tym tytułem postanowili zamknąć pewien rozdział. Nie znaczy to, że porzucili pomysł kosmicznych symulatorów, wręcz przeciwnie. Na koniec wspomnieć trzeba jeszcze o dość ciekawym, ale bardzo radykalnym podejściu do kwestii sterowania w grze. XVT wymagało joysticka i bez niego nie było możliwości nawet odpalenia gry.

KATARN STRIKES BACK

Niedługo po zniszczeniu drugiej Gwiazdy Śmierci miało miejsce zdarzenie, które na zawsze zmieniło ścieżki Kyle'a Katarna. Pokonane Imperium nie dając za wygraną wciąż odkrywało swe mroczne tajemnice. Gdy został zamordowany ojciec Katarna było wiadomo, że komuś za to przyjdzie zapłacić. Mroczny Jedi imieniem Jerec postanowił zdobyć Moc znajdującą się w pradawnej dolinie Jedi, a jej położenie znało tylko kilka osób, w tym ojciec Katarna. Od tego momentu rozpoczął się dramatyczny pościg za Jereciem. To bardzo ogólny zarys fabularny gry JEDI KNIGHT zwanej także DARK FORCES 2. Mit odradzających się po klęsce Imperatora rycerzy Jedi, trójwymiarowa grafika, wciągająca fabuła, walki na miecze świetlne, wykorzystywanie Mocy – można by długo wymieniać plusy tej znakomitej gry. Głównym twórcą był ponownie Justin Chin i jego wypróbowana ekipa, która wzięła pod uwagę sugestie graczy. Dzięki temu wyeliminowano brak trybu multiplayer czy bezsensownego zachowywania stanu gry. Historia i tryb single player były niemal bez skazy. Biorąc pod uwagę rozwijającą się podczas gry postać bohatera, który mógł w ostateczności zadeklarować przynależność do Jasnej bądź Ciemnej strony Mocy, można było nazwać JEDI KNIGHT grą przygodową. Ponownie bohaterowi przyszło przedzierać się przez tajemnicze miejsca galaktyki by doprowadzić do kulminacyjnego pojedynku z Jereciem. JK ukazało się ze sporym poślizgiem czasowym biorąc pod uwagę pierwsze zapowiedzi, ale było przez to grą perfekcyjnie dopracowaną, pozbawiona praktycznie najmniejszych błędów. Wiele uwagi poświęcono stworzeniu sugestywnego trybu multiplayer, w którym można poczuć cóż znaczy bycie rycerzem Jedi. Walki multiplayerowe są jak dotychczas najbardziej efektowną sieciową rozgrywką, dającą najwięcej możliwości graczom, którzy potrafią wykorzystać umiejętnie Moc. Żaden gracz z postacią Quakową nie miałby szans przeciwko Jedi z JK. Skoki na kilkadziesiąt metrów, wyciąganie przeciwnikowi broni czy też specyficz-



Jedi Knight, 1998

ne dla danej strony Moce, w walce robiły niesamowite wrażenie. Na sieci do dnia dzisiejszego istnieją zakony wojowników, dla których ścieżka jaką obrali jest ważniejsza niż trendy technologiczne.

W JK po raz drugi zdecydowano się wykorzystać jako sceny przerywnikowe filmy z aktorami i w porównaniu z REBEL ASSAULT 2 wypadło to znacznie lepiej. Walki przy użyciu mieczy świetlnych, idealna charakteryzacja ludzi, obcych jak i robotów jak żywo przenosiły nas do innej galaktyki.

W kilka miesięcy później na rynku ukazał się dodatek MYSTERIES OF THE SITH, który był praktycznie nową grą, z rozwiniętym enginem, mnóstwem dodatkowych elementów i jeszcze bardziej wciągającą fabułą. Tym razem akcja działa się w pięć lat po pokonaniu Jereca, a Katarn był rycerzem Jedi i zarazem oficerem Nowej Republiki. W tym czasie też rozpoczął szkolenie młodej adeptki Mary Jade i to ona stała się główną postacią gry, wykonując na prośbę Mon Mothmy kilka ważnych dla Republiki misji. W tym czasie Katarn udał się do pradawnej świątyni Sithów by zgłębić tajniki ich nauk. Ostatnie misje rozgrywające się na tajemniczej bagiennej planecie Drommund Kaas były pełne niespodzianek, a ich mroczna atmosfera wprowadzała graczy w klimat niczym z Imperium Kontratakuje.

DAJCIE MI STRATEGIE

Wraz z kolejnymi produktami zwiększała się i liczba kategorii gier, które rozgrywały się w świecie SW. W końcu nadszedł czas na strategię. Był nią REBELLION (nazwa dla rynku angielskiego – SUPREMACY, od niedawna do nabycia w naszych sklepach), czyli hybryda zarządzania jedną ze stron konfliktu i trójwymiarowego RTS'a. W zależności od upodobań zostawało się głównodowodzącym Rebeliantów lub Imperium i należało pokonać przeciwnika. W grze zawarto wiele ciekawych pomysłów, wykorzystywano ogromne zasoby świata, dzięki temu pojawiały się postacie, pojazdy, planety m.in. z książek i komiksów, a także z poprzednich gier LEC. Dla jednych była to gra rewelacyjna, podczas gdy drugim szybko się znudziła. W każdym razie w trybie multiplayer grywało się w nią znakomicie, a sprzedaż w USA była świetna. Twórcami gry byli autorzy m.in. pierwszego HARPOONA, czyli firma COOLTHAND. Warto nadmienić jeszcze, że REBELLION posiadał nastrojowe filmiki.



X-Wing vs TIE Fighter, 1997

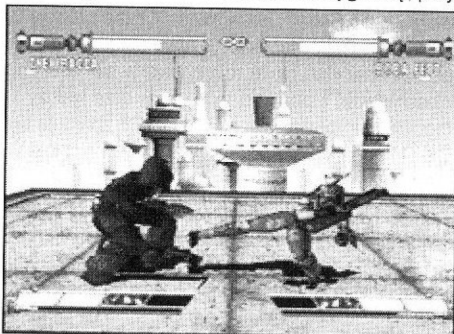
W CIENIU GWIAZD

Wspomniane przeze mnie produkcje to wielkie przedsięwzięcia, o których było głośno podbijały listy przebojów, a teraz chętnie się do nich powraca. Nie można jednak przy tym zapomnieć o maluczkich, których ominęły pierwsze strony wielkich pism, a jednak w sercach fanów pozostaną. Pierwszym takim tytułem jest prościutka gra przygodowa YODA STORIES, stworzona na maszyny o niewielkich mocach obliczeniowych, a mająca zastępować w przerwach w pracy np. pasjansa. Przygody Luke'a Skywalkera, młodego adepta Jedi, przedstawiono przy pomocy niewielkich środków i modułowej budowie programu, któ

ry za każdym razem generował inne misje. Zabawa była prościutka, ale sprawiała do momentu poznania jej wszystkich sekretów sporą frajdę. Następnym, równie niewielkim tytułem było SUPER STAR WARS, czyli konwersja starego przeboju z konsoli Super NES. Była to typowa platformówka nawiązująca do filmowych wydarzeń z Nowej Nadziei. Parę godzin przy niej spędziło się na pewno. Na ideę, iż każdy jest w stanie zarobić na SW, wpadła firma HASBRO i znaną grę planszową MONOPOLY przerobiła na modłę SW. Pomysł chwycił i gierka za oceanem sprzedawała się znakomicie. Ostatni produkt to raczej nie mała produkcja, bo zawierająca się na dwóch płytach kompaktowych multimedialna encyklopedia świata Gwiezdnych Wojen, BEHIND THE MAGIC. Nie jest to gra, ale jednak ten produkt LEC godzien jest znaleźć się na półce fana i gracza SW. Informacje, które w nim zawarto dotyczą szerokiego spojrzenia na Gwiezdne, począwszy od rozbicia na czynniki pierwsze filmowej trylogii, a skończywszy na maniackich zbiorach kolekcjonerów.

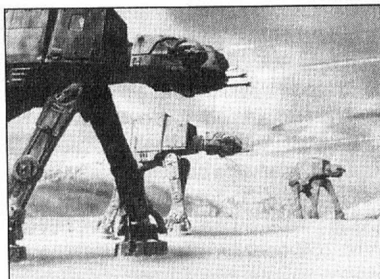
SW VS PSX

Pojawienie się nowej konsoli, Sony PlayStation, uaktywniło od razu dział marketingu Lucasarts. Na rynek dość szybko wprowadzono konwersję PeCetowego przeboju DARK FORCES. Była to konwersja zupełnie nieudana, w której pozostawiono niezmienioną grafikę, przy czym całość skandalicznie wolno działała. Zwykły komputer 486 radził sobie lepiej niż wersja na konsolową rakietę. Winą za to obarczać można tylko zespół, który był odpowiedzialny za dostosowanie gry do konsoli. Drugą grą i ponownie konwersją było REBEL ASSAULT II. Tym razem zabrał się za nią zespół o dużo wyższych umiejętnościach, a była nim grupa FACTOR 5. Wersja PSX poza, co jest oczywiste, lepsza jakością filmów, oferowała kilka drobnych zmian w engine gry. Przykładowo, obiekty, które pierwotnie były sprite'ami zamieniono na wektorowe z teksturami. Tytuł przeszedł sobie cichutko pośród wielkich gier PSX. Dużo więcej oczekiwano od MASTERS OF TERAS KASI, gry która była tworzona od początku na PSX i ukazała się tylko na tej platformie. Było to zwykłe mordobicie osadzone w realiach Gwiezdnych Wojen, które poziomem odstawało bardzo mocno od przeciętnych gier tego gatunku. Nic więc dziwnego, że nie odniosła spodziewanego sukcesu. Kolejna porażka, a pojawienie się N64 zamknęło krótki rozdział GW na konsoli PSX. Na szczęście fani szarej maszynki już niedługo przestaną czuć się dyskryminowani i radość z pokonywania przeszkód w nowych grach opartych o część pierwszą, będzie odbywać się również z ich udziałem.


Masters of Teras Kasi, 1998

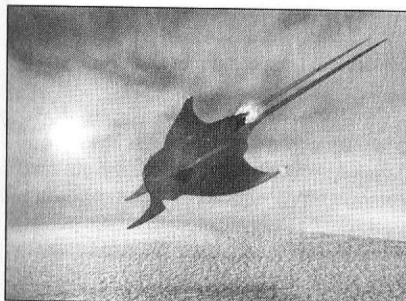
OSTATNIE Z WIELKICH

Ostatnie miesiące to pojawienie się kolejnych tytułów, będących także według zapowiedzi ostatnimi pozycjami rozgrywającymi się w czasach klasycznej trylogii. Pierwszą z tych gier jest ROGUE SQUADRON 3D, opracowywany jednocześnie na PeCeta i na N64 przez ludzi z FACTOR 5. RS jest rozwinięciem pomysłu z pierwszego etapu w SOTE, czyli wykonywanie kolejnych misji przy pomocy maszyn latających nad planetami. Gra została bardzo ładnie wykonana, całość jest w pełni trójwymiarowa. Szkoda tylko, że wersja PC nie różni się od wersji z N64

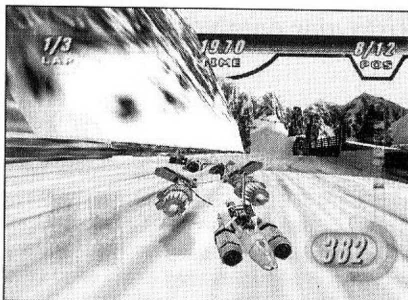


przez co wszystkie przerywnikowe scenki są generowane w środowisku 3D. Fabuła nie jest zbyt wyrafinowana, gracz jako Luke Skywalker wraz ze szwadronem Łobuzów wykonuje szereg misji skierowanych przeciwko Imperium. W międzyczasie do szwadronu dołącza młoda pilotka Imperium Kasan Moor, a na głównego przeciwnika wyrasta machina wojenna Moffa Seerdona. Ostatni etap jest fabularnie oderwany; przenosi nas w samo centrum wydarzeń z komiksów DARK EMPIRE, gdzie jako Wedge Antilles należy rozprawić się z Niszczycielami Światów. Hitem ostatnich tygodni jest X-WING ALLIANCE, czyli ostatni z serii symulatorów kosmicznych. Tym razem powrócono do pomysłu bitew z TIE Fightera. Fabuła jest dość ciekawa (w jednej ze scenek przerywnikowych pojawia się Admirał Zaarin) i wprowadza nowych bohaterów. Całość ma dwa wątki, które się ze sobą przeplatają. Bohaterem gry jest najmłodszy członek rodziny Azzameen, która potajemnie wspiera Sojusz. Ich konkurencja w rodzimym systemie, czyli rodzina Viraxo, popiera drugą stronę konfliktu i tak oto Azzameen muszą uciekać pozostawiając prawie cały swój dobytek. Oficjalnie przyłączają się do Rebelii, ale w międzyczasie próbują także zemścić się za krzywdy wyrządzone im przez Viraxo. Wydarzenia te mają miejsce od momentu ewakuacji bazy Sojuszu na Hoth, aż po kulminacyjną bitwę rozgrywającą się pod Endorem. W trybie multiplayer gra jest znowu niesamowita, a pomimo tego, że w grze walczy się w ramach Sojuszu, można również latać modelami imperialnymi. W ALLIANCE znajdują się wszystkie statki z poprzednich gier (w tym TIE Defendery), ale i dziesiątki nowych jednostek, którymi również można latać. Rozkoszne jest latanie transportowcami typu YT-1300, czy YT-2000. Jest to rzeczywiście ostateczne podsumowanie tej jednej z najlepszych serii. Walka uległa drobnym modyfikacjom, została w niewielkim stopniu uproszczona i dużo efektowniejsza. Lawrence Holland oficjalnie zapowiedział koniec serii, ale znając go zaczął już pewnie szykować symulator oparty o epizod pierwszy.





SW Episode I: The Gungan Frontier



SW Episode I: Racer

GWIEZDNE WOJNY UCZĄ I BAWIĄ

George Lucas nie tylko jest twórcą Gwiezdnych Wojen, ale także fundacji, której celem jest stworzenie perfekcyjnej metody nauki, mającej znaleźć zastosowanie w szkolnictwie. Nic więc dziwnego, że pomysł wykorzystania świata Gwiezdnych Wojen, by zachęcić do nauki młodszych użytkowników komputerów, dość szybko zaowocował stworzeniem firmy LUCAS LEARNING. Pierwszą jej grą, lub co bardziej tu pasuje, programem edukacyjnym, była STAR WARS: DROIDWORKS. Młody gracz jako rebeliant ma za zadanie zniszczenie jednej z imperialnych fabryk. W tym celu należy zbudować specjalnego droida, przy pomocy którego będzie wykonywało się szereg misji. Są one na tyle zróżnicowane, że każdorazowo trzeba dokonywać usprawnień droida. W ten sposób gracz zapoznaje się z budową wielu maszyn i zagadnieniami z dziedziny fizyki. Niestety, na polskim rynku program ten nie miał szans zaistnieć ze względu na brak lokalizacji, a polskie dzieci w wieku zalecanym dla DROIDWORKS raczej zbyt biegle nie posługują się językiem angielskim. Program cieszył się w Stanach Zjednoczonych powodzeniem, a co najważniejsze wypełniał swą rolę, czyli łączył naukę z zabawą. LL jak każdy koncern należący do Lucasa skorzystał z okazji premiery nowej części GW i jego pracownicy opracowali kolejny program z serii, nazwany THE GUNGAN FRONTIER. W tej grze postawiono na naukę o ekosystemie planety Naboo, mającej jednak swoje odnośniki do świata, w którym żyjemy.

PRZYSZŁOŚĆ W CIĄGŁYM RUCHU SIĘ ZNAJDUJE...

THE PHANTOM MENACE (MROCZNE WIDMO) to tytuł, który pojawiać się będzie teraz niemal wszędzie. Epizod pierwszy będzie również często pojawiał się w odniesieniu do gier komputerowych. W maju wraz z premierą filmu pojawiły się dwie gry. Pierwsza TPM, będąca przygodową strzelaniną i druga o podtytule RACER – wyścigi Podracerów, czyli pojazdów, które ujrzymy w nowej części. Obie gry mają pojawić się aż na czterech platformach sprzętowych. Najpierw równocześnie na PC i N64, a trochę później na PSX i Macintosha. Pewne jest, że to dopiero początek powodzi. Nieoficjalnie mówi się, iż do końca roku pojawią jeszcze trzy gry. Trudno w tej chwili wyrokować czy ten zalew tytułów nie znudzi się graczom, jaki poziom będą one prezentowały i czy epizod pierwszy powtórzy sukces poprzednich filmowych części. LEC w chwili obecnej wszystkie swe produkcyjne siły rzuciło do produkcji gier opartych o TPM, a nawet dodatkowo zaangażowało kilka grup z zewnątrz. Sukces encyklopedii BEHIND THE MAGIC spowodował, że podobny twór ukaże się również dla pierwszej części. Jako fan nie mam wątpliwości, że wszystko pójdzie w dobrym kierunku, a kolejne setki godzin spędzone przy nowych grach nie będę uznawał za stracone. Moc będzie z nami jeszcze przez bardzo długo!

Lista gier opartych na motywach SW

L.p.	Tytuł	Rok	Platformy
1	The Empire Strikes Back	1982	Atari 2600 VCS, Intelllvision
2	Star Wars: Jedi Arena	1983	Atari 2600 VCS
3	ROTJ: Death Star Battle	1983	Atari 2600 VCS
4	Star Wars	1983	Atari coin-op
5	Star Wars coin-op	1983	Atari 2600 VCS, C64, Spectrum
6	Return of the Jedi	1984	Atari coin-op
7	Return of the Jedi coin-op	1984	C64, Spectrum
8	The Empire Strikes Back	1985	Atari coin-op
9	The Empire Strikes Back coin-op	1985	Amiga, C64, Spectrum
10	Night Shift	1990	PC, Amiga, Amstrad, C64, Spectrum
11	Star Wars	1991	NES, GameBoy, Master System, Game Gea
12	Empire Strikes Back	1992	NES, GameBoy
13	Super Star Wars	1992	Super NES
14	Super Empire Strikes Back	1993	Super NES
15	Star Wars	1993	Arcade
16	Star Wars Arcade	1993	Sega 32X
17	Rebel Assault	1993	PC, Macintosh, Mega CD, 3-DO
18	X-Wing	1993	PC, Macintosh
19	X-Wing: Imperial Pursuit	1993	PC, Macintosh
20	X-Wing: B-Wing	1993	PC, Macintosh
21	X-Wing Collector's CD.	1994	PC, Macintosh
22	TIE Fighter	1994	PC, Macintosh
23	TIE Fighter: Defender of the Empire	1994	PC, Macintosh
24	Super Return of the Jedi	1994	Super NES, GameBoy, Game Gear
25	Star Wars Chess	1994	PC, Mega CD, 3-DO
26	Rebel Assault II: Hidden Empire	1995	PC, Macintosh, PlayStation
27	Dark Forces	1995	PC, Macintosh, PlayStation
28	TIE Figher Collector's CD+Enemies of the Empire	1995	PC, Macintosh
29	Shadows of the Empire	1997	Nintendo 64, PC
30	X-Wing vs TIE Fighter	1997	PC
31	Yoda Stories	1997	PC, GameBoy
32	Star Wars Monopoly	1997	PC
33	Masters of Teras Kasi	1997	PSX
34	Star Wars: Rebellion (Supremacy)	1998	PC
35	Jedi Knight: Dark Forces II	1998	PC
36	Jedi Knight: Mysteries of the Sith	1998	PC
37	XvT: Balance of Power	1998	PC
38	Behind The Magic	1999	PC
39	Star Wars: Droidworks	1999	PC
40	The Gungan Frontier	1999	PC
41	Rogue Squadron 3D	1999	PC, Nintendo 64
42	X-Wing Alliance	1999	PC
43	The Gungam Frontier	1999	PC, N64, PSX, Macintosh
44	Pod Racer	1999	PC, N64, PSX, Macintosh

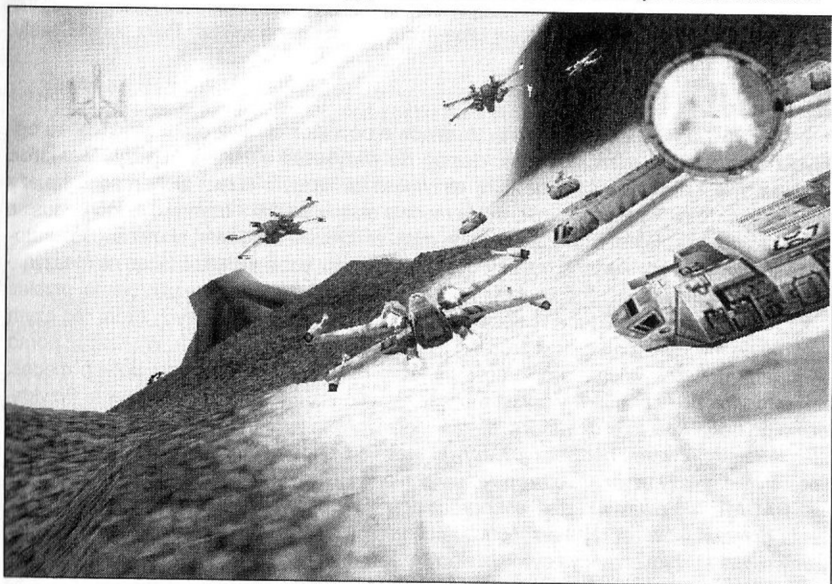
ROGUE SQUADRON 3D

Wojna galaktyczna toczona pomiędzy siłami sprawującego despotyczną władzę Imperatora Palaptine'a, a garstką gotowych na wszystko rebeliantów, po zniszczeniu pierwszej Gwiazdy Śmierci nabrała nowego wymiaru. Sukces uzmysłowił rebeliantom, iż Imperium jest w gruncie rzeczy do pokonania. Najsłynniejszą formacją myśliwców tych czasów stał się Rogue Squadron dowodzony przez przyszłego mistrza Jedi Luke'a Skywalkera. Nim to właśnie grając poznawać będziesz epizody, których nie widziałeś wcześniej w żadnym innym źródle przygód Gwiezdnych Wojen. Ja zaś ze swej strony będę chciał uczynić zabawę dużo prostszą odkrywając przed tobą wszystkie sekrety czekające na przepięknych planetach.

1. STATKI

X-WING – najsłynniejsza maszyna o bardzo uniwersalnym charakterze. Swą nazwę zawdzięcza skrzydłom, które widziane od przodu przypominają literę X. Skrzydła znajdują się wówczas w pozycji bojowej. Umieszczone są na nich cztery działka laserowe, mogące strzelać w trybie pojedynczym, podwójnym i poczwórnym. Po złożeniu skrzydeł maszyna uzyskuje znaczne przyspieszenie, ale traci możliwość używania działek. X-WING pozwala na szereg ewolucji oferując przy tym dobrą prędkość, odpowiednią siłę ognia i osłon. Jako drugi rodzaj uzbrojenia posiada standardowo na początku gry torpedy protonowe, których zaawansowane wersje można odnaleźć podczas kilku misji. W misji siódmej jako broń dodatkowa zainstalowane będzie działko jonowe, które przepala systemy elektroniczne przeciwnika.

A-WING – doskonała maszyna do walki z myśliwcami. Jest bardzo szybka i zwrotna, ale ma też słabe osłony. Zainstalowane dwa działka laserowe nie zapewniają dużej siły ognia. Również rakiety zamontowane jako broń dodatkowa nie dorównują torpedom protonowym X-WINGA. Notowania A-WINGA wzrastają po odnalezieniu zaawansowanych osłon i laserów.



V-WING czyli Slayn & Korpil śmigacz typu V. Pojazd ten powstał w pięć lat po zniszcze-niu drugiej Gwiazdy Śmierci. Jego zadaniem jest ochrona jednostek naziemnych, co w Rogue Squadron jest niemal codziennością. Niesłychanie zwrotny i szybki nie ma praktycznie wad. Słabsze podwójne działka laserowe przełączone w tryb Rapid-Fire czynią go prawdzi-wym pogromcą. Rapid-Fire powoduje ogromną szybkostrzelność, jedna celna seria jest w stanie powalić AT-ST. Działka w tym trybie szybko ulegają przegrzaniu i trzeba oczekiwać kilka sekund na kolejną serię. Bardzo przydatne w walce stają się posiadane przez V-WIN-GA dopalacze jonowe, dzięki którym na kilka sekund pojazd uzyskuje ogromną prędkość.

Y-WING w Rogue Squadron występuje w roli typowego bombowca. Powolny, o słabym współczynniku zwrotności. Rachunek wyrównują mocne osłony i bomby. Należy pamiętać by te ostatnie zrzucać z wystarczająco dużej wysokości, gdyż na zbyt małym pułapie do-sięgnie nas fala uderzeniowa. Y-WING wykorzystywany jest tylko w dwóch misjach.

SPEEDER to dwuosobowa lekka maszyna o średnich osłonach, ale niezbędna na polu walki ze względu na swe właściwości bojowe. Dwa działka laserowe w połączeniu z dobra zwrotnością pojazdu czynią z AIRSPEEDERA maszynę do szerzenia destrukcji. Wystrzeliwany przez strzelca pokładowego harpun z linką stał się doskonałą bronią przeciwko maszynom kro-czącym typu AT-AT. Pamiętasz Imperium Kontratakuje? W RS wygląda to równie efektownie.

MILLENIUM FALCON, czyli zmodyfikowany frachtowiec YT-1300, po naszemu zwany So-kołem Tysiąclecia. Jego właścicielem jest Han Solo, ale jeżeli ukończysz wszystkie zadania z co najmniej srebrnym medalem, będziesz mógł użyć go w kilku misjach. Jest to ciekawost-ka, choć lata się nienajgorzej. Miło ujrzeć kokpit od środka i postrzelać pokładowym dział-kiem. Na prawdziwą symulację Sokoła lepiej jednak poczekać do gry X-WING ALLIANCE.

TIE INTERCEPTOR, jeden z lepszych myśliwców Imperium oddany w twe ręce ukazu-je przewagę technologiczną Rebelii. Podczas testów dojrzysz świetną zwrotność, ale także nic nie warte osłony i nieefektywne działko laserowe. Dostęp do tego modelu TIE dosta-niesz po ukończeniu wszystkich misji ze złotym medalem.

AT-ST. Tak, tak, to taki mały żart programistów. Zamiast latającej maszyny otrzymujesz nie-słychaną okazję pochodzenia prawdziwą imperialną maszyną kroczącą. Obsługuje się to stra-szliwie ciężko, ale na parę minut ubaw zapewniony. Jak do niego wsiąść? Patrz punkt Cheaty

2. MISJE

ODZNACZENIA. Zaliczenie misji to zaledwie początek ciężkiej drogi wiodącej ku od-kryciu bonusowych misji. Aby mieć dostęp do wszystkich musisz zakończyć wszystki podstawowe z efektywnością za którą otrzymasz za każdym razem złoty medal. Należ więc dążyć do najlepszych wyników. Na medale składa się kilka czynników, które musis wykonać. Są to kolejno: czas zakończenia misji, zniszczeni wrogowie, skuteczność, urato-wani sojusznicy i odnalezione bonusy. Jeżeli nie możesz sobie poradzić lecąc na maszyni standardowo przydzielonej do danej misji i posiadającej standardowe uzbrojenie, przele kilka następnych misji, zdobądź dostęp do innych statków i bonusowych broni, po czym powróć do misji, w której miałeś problem z uzyskaniem dobrego wyniku. Większość pora w misjach dotyczy właśnie problemów, na które natkniesz się dążąc do złotych medal Każdy odnaleziony bonusowy sprzęt możesz zastosować we wstecznych misjach. Przykła-dowo po odnalezieniu w czwartej misji zaawansowanych torped protonowych i ponownym starcie misji pierwszej, będziesz już używał właśnie tych torped. Przy każdej misji podan jakie wyniki należy uzyskać, by zdobyć upragnione złotko.

RADAR. Ten owalny kształt jest oprócz oceny wzrokowej jedynym wskaźnikiem poło-żenia przeciwników i sprzymierzeńców. Imperialne jednostki oznaczone są kolorem czer-wonym, zaś sprzymierzeńcy i cywile zielonym.

MISJA 1 – AMBUSH AT MOS EISLEY

Standardowa maszyna: X-WING. Alternatywne maszyny: A-WING, V-WING.

Zadania:
- Chroń osadników
- Zniszcz imperialne sondy
- Ocal Mos Eisley
- Zniszcz wszystkie atakujące siły wroga

Gold medal	Czas ukończenia misji:	3:00
	Zniszczeni wrogowie:	31
	Skuteczność:	15 %
	Uratowani sojusznicy:	50
	Bonusy:	0

Siły rebeliantów starają się chronić ludność cywilną. Szwadron łobuzów patroluje rodzinne strony Luke'a. Na Tatooine odnajdziesz wiele znanych elementów z filmu, jak pałac Jabby, Mos Eisley, żebraczy kanion. Od początku eliminuj atakujące imperialne sondy zwiadowcze (Probe Droids) nie dopuszczając do niszczenia przez nie mienia osadników. Po zakończeniu tej akcji ujrzysz atakujące Mos Eisley sześć bombowców typu TIE. Muszą zostać strącone nim wyrządzą szkody miastu. W misji ważny jest czas, musisz się zmieścić w trzech minutach. Do zniszczenia jest 31 wrogich jednostek, ale cztery z nich nie należą do podstawowego zadania i radar nie będzie kierował do miejsca ich stacjonowania. Są to dwaj szturmowcy na Dewbackach i dwaj podążający piechotą. Odnajdziesz ich wszystkich w pobliżu szkieletu smoka. Imperialne sondy rozwalaj przed przyjaciółmi ze szwadronu.

MISJA 2 – RENDEZVOUS ON BARKHESH

Standardowa maszyna: X-WING. Alternatywne maszyny: A-WING, V-WING.

Zadania:
- Eskortuj i chroń konwój do miejsca spotkania z promem.

Gold medal	Czas ukończenia misji:	5:45
	Zniszczeni wrogowie:	30
	Skuteczność:	40 %
	Uratowani sojusznicy:	19
	Bonusy:	0

Sojusz potrzebuje stałych dostaw. Zajmiesz się eskortą jednego z wielu konwojów poruszających się po Barkhesh.

Zaatakuj sondy imperialne, zaraz potem dotrzyj do miejsca, z którego ruszy konwój. Od razu napotkasz kolejne skupisko sond. Lecąc dalej prosto dotrzesz do małego posterunku Imperium, w którym znajdują się dwie maszyny AT-ST, jeden turbolaser i kilku szturmowców. Niezbędne jest ich zniszczenie, ale nie można zapomnieć o głównym zadaniu. Eskortowany konwój napotka na drodze kilka maszyn AT-ST i atakowany będzie trzykrotnie przez TIE Bombery (w grupach dwie, dwie i jedna maszyna). Nie możesz dopuścić, by zniszczyły one któryś z sojuszniczych pojazdów.

MISJA 3 – THE SEARCH FOR THE NONNAH

Standardowa maszyna: A-WING. Alternatywne maszyny: X-WING, V-WING.

Zadania:
- Znajdź rozbity statek Rebelii
- Chroń prom ratunkowy przed atakującymi maszynami Imperium

Gold medal	Czas ukończenia misji:	10:00
	Zniszczeni wrogowie:	38
	Skuteczność:	20 %
	Uratowani sojusznicy:	1
	Bonusy:	0

Na Nonnah rozbił się zestrzelony przez Imperium statek rebelii. Wróg będzie żądny zniszczenia swej ofiary do końca. Na pomoc zestrzelonemu wyruszają myśliwce i prom.

Nawiąż walkę z myśliwcami TIE Interceptor i sondami. Po chwili otrzymasz namiar na rozbity statek. Gdy do niego dotrzesz, będzie atakowany przez Droid Tanki i jedną maszynę AT-ST. W chwilę potem nadlecą kolejno cztery fale po dwa TIE Bombery, a w międzyczasie z promu lądowego zaatakują maszyny AT-PT. Po udanej akcji ratunkowej wystartuje prom, który musisz obronić przed atakami TIE Interceptorów.

MISJA 4 – DEFECTION AT CORELLIA

Standardowa maszyna: SPEEDER

Zadania:
- Sprawdź tajemnicze sygnały
- Chroń Capital Tower
- Chroń centrum techniczne
- Chroń prom ewakuacyjny

Gold medal	Czas ukończenia misji:	10:00
	Zniszczeni wrogowie:	50
	Skuteczność:	20 %
	Uratowani sojusznicy:	95
	Bonusy:	1

Jeden z wysokich rangą oficerów Imperium, Crix Madine, chce przyłączyć się do buntowników. Rebelia stara się umożliwić mu ucieczkę z Korellii. Musi też chronić budynki cywilne.

Na początku misji dotrzyj do miejsca, z którego dochodzą sygnały. Znajdziesz sondy, które od razu zniszcz. Wróć w okolice głównych budynków stolicy, które bombardowane są przez TIE Bombery. Odparte skoncentrują się na centrum technicznym, w którym znajduje się Madine. Udaj się tam natychmiast, gdy usłyszysz komunikat o ataku maszyny kroczącej AT-AT – musisz ją zniszczyć. W chwilę później z drugiej strony miasta wyląduje prom desantowy Imperium. Największym zagrożeniem staną się w tym momencie maszyny AT-ST i jedna AT-AT. Po jej "podcięciu" pojawi się prom ewakuacyjny. Chroń go przed atakami sześciu TIE Fighterów (dwie grupy).

Bonus: zaawansowane torpedy protonowe znajdują się w samym środku jednego z atakowanych kompleksów. Podleć do niego z góry, gdyż ciężko jest manewrować pomiędzy budynkami.

MISJA 5 – LIBERATION OF GERRARD V

Standardowa maszyna: X-WING. Alternatywne maszyny: A-WING, V-WING.
Zadania:
- Eskortuj maszyny typu Y-WING
- Unieruchom cywilne jachty
- Zniszcz wszystkie duże działa

Gold medal	Czas ukończenia misji:	5:15
	Zniszczeni wrogowie:	33
	Skuteczność:	30 %
	Uratowani sojusznicy:	6
	Bonusy:	0

Na Gerrard V jeden z gubernatorów rekwiruje miejscowe dobra. Należy powstrzymać go i wyprzeć wszystkie imperialne wojska. Na samym starcie zniszcz trzy wyrzutnie samonaprowadzających rakiet znajdujące się na obrzeżach miasta, aby te nie zniszczyły któregoś z Y-Wingów. Teraz strącaj pozostałe wieżyczki i AT-PT. Gdy część zadania zostanie wykonana, przelecisz do następnego miasta. Tam pojawią się dodatkowo natarczywe TIE Interceptory ze 128 szwadronu imperialnego. Ważna w tej misji jest liczba zniszczonych przeciwników i ukończenie misji przez wszystkie myśliwce Rebelii.

MISJA 6 – THE JADE MOON

Standardowa maszyna: X-WING. Alternatywne maszyny: A-WING, V-WING.
Zadania:
- Lecąc wąwozami zniszcz wyrzutnie rakiet
- Odnajdź i zniszcz generator pola siłowego
- Eskortuj i chroń odziały Madine'a

Gold medal	Czas ukończenia misji:	6:00
	Zniszczeni wrogowie:	45
	Skuteczność:	40 %
	Uratowani sojusznicy:	7
	Bonusy:	1

Wskazana przez Kasan Moor baza imperium na księżycu Jade musi zostać unicestwiona. Od razu leć wzdłuż wąwozu i zniszcz wszystko co napotkasz na drodze: budynki AT-PT i stanowiska dział. Gdy dotrzesz do budynków otoczonych polem siłowym, odbij w lewo i niszcz wyrzutnie rakiet. Po drodze powinieneś napotkać generator pola siłowego. Po jego zniszczeniu wracaj do budynku, który był chroniony polem i osłaniaj wojska lądowe, zaatakowane przez AT-PT i TIE Bombery. Misję powinny ukończyć wszystkie biorące w niej udział jednostki.

Bonus: Lecąc w lewo od miejsca gdzie zaczyna się misja, znajduje się budynek. Po jego zniszczeniu przechwyć zaawansowane pole ochronne.

MISJA 7 – IMPERIAL CONSTRUCTION YARD

Standardowa maszyna: SPEEDER.
Zadania:
- Doleć do fabryki nie wykrytym przez radary
- Zniszcz fabrykę AT-ST
- Zniszcz fabrykę AT-AT

Gold medal	Czas ukończenia misji:	6:30
	Zniszczeni wrogowie:	80
	Skuteczność:	45%
	Uratowani sojusznicy:	0
	Bonusy:	1

Rebelianci wykonują zuchwałą akcję przeciwko ważnym fabrykom Imperium. Zanim dolecisz musisz uważać na radary. Rozwalaj je z bezpiecznej odległości. Powal AT-AT i leć w stronę platformy na której czekają na start Tie Fightery. Znajdziesz dwie platformy. Za nimi znajdują się dwie fabryki maszyn kroczących. Do unieruchomienia fabryk, czyli zaliczenia zadań misji, wystarczy zniszczyć budynki, ale przy tym musisz działać bardzo szybko. Równie ważna jest skuteczność, 45 % to niemało, a przeciwników do zniszczenia nie brakuje. Największym zagrożeniem będą tradycyjnie wyrzutnie rakiet kierowanych i maszyny kroczące. Duża liczba szturmowców również może dać się we znaki.

Bonus: przy jednej z platform startowych zniszczony magazyn ujawni w swym wnętrzu zaawansowane bomby.

MISJA 8 – ASSAULT ON KILE II

Standardowa maszyna: Y-WING (zaawansowane bomby)
Zadania:
- Zniszcz skupisko radarów
- Zniszcz imperialny garnizon
- Zniszcz port kosmiczny

Gold medal	Czas ukończenia misji:	6:00
	Zniszczeni wrogowie:	65
	Skuteczność:	60%
	Uratowani sojusznicy:	0
	Bonusy:	0

Manewruj pomiędzy ścianami wąwozu, aż dotrzesz do doliny po lewej stronie. Z lewej znajduje się stacja radarowa, a obok po prawej garnizon. Teraz kolej na odnalezienie portu. Z doliny istnieje tylko jeden wylot. Za skałkami w kształcie znaku zapytania skręć w prawo. Przy skupisku artylerii naziemnej zawiń w lewo, skąd już prosta droga do portu. Staraj się unikać natrętnych Interceptorów i zniszczyć wyrzutnie oraz turbolasery położone na obrzeżach portu. W misji oprócz pośpiechu znów liczy się skuteczność. Duże budynki bardzo szybko i łatwo niszczy się przy pomocy bomb.

MISJA 9 – RESCUE ON KESSEL

Standardowa maszyna: X-WING (działo jonowe)
Zadania:
- Uratuj Wedge'a Antillesa

Gold medal	Czas ukończenia misji:	6:00
	Zniszczeni wrogowie:	26
	Skuteczność:	40%
	Uratowani sojusznicy:	5
	Bonusy:	0

Wedge Antilles jest transportowany do więzienia, gdzie czeka go śmierć. Należy zatrzymać za wszelką cenę pociąg, w którym jest przewożony. Najlepszym sposobem jest nie atakować z początku pociągu, ale wyeliminować znajdujący się po lewej stronie od miejsca startu konwój i wszystkie napotkane na drodze stanowiska oporu. Ważne, by zniszczyć jedynego Interceptora, który pojawi się tylko na chwilę: bez niego nie wyrobi się limitu strąceń. Odnajdź pociąg i w pierwszej kolejności unieruchom przy pomocy działa jonowego wagony z turbolaserami i wyrzutniami rakiet. Kolej na resztę, ale bez prowadzącego, gdyż najpierw trzeba zniszczyć wszystkie napotkane cele imperialne. Będąc pewnym, iż wszystko zrównałeś z ziemią (budynków więziennych nie da się rozwalić), unieruchom pociąg.

MISJA 10 – PRISONERS OF KESSEL

Standardowa maszyna: X-WING. Alternatywne maszyny: A-WING, V-WING.
Zadania:
- Eskortuj i chroń prom Madine'a
- Zniszcz generatory pola siłowego.

Gold medal	Czas ukończenia misji:	10:30
	Zniszczeni wrogowie:	103
	Skuteczność:	40%
	Uratowani sojusznicy:	35
	Bonusy:	1

Uwolnienie Antillesa nie jest końcem operacji na Kessel. Pomóż generałowi Madine odbić pozostałych więźniów. Odnajdź i zniszcz generator pola. Eskortuj i udzielaj osłony wiozącemu oddział specjalny promowi, podczas jego kolejnych lądowań na ziemi. Główne zagrożenie dla promu to TIE Fightery. Musisz zniszczyć bardzo dużą liczbę oddziałów przeciwnika, ale tu uwaga. Podczas każdego lądowania prom atakowany jest przez szturmowców wybiegających z budynków. Jeżeli zniszczysz budynki wcześniej, nie wyskoczą szturmowcy i może się okazać, że będziesz na koniec miał zbyt mało pokonanych imperiali na koncie.

Bonus: W okolicach drugiej akcji ratunkowej, na pagórku, rozwal hangar, a odnajdziesz rakiety samonaprowadzające.

MISJA 11 – BATTLE ABOVE TALORAAN

Standardowa maszyna: A-WING. Alternatywna maszyna: X-WING.
Zadania:
- Zlokalizuj i zniszcz kontenery z gazem Tibbana
- Unikaj strat wśród cywilnych kontenerów

Gold medal	Czas ukończenia misji:	7:00
	Zniszczeni wrogowie:	90
	Skuteczność:	70%
	Uratowani sojusznicy:	1
	Bonusy:	1

Na niebie Taloraan znajdują się fabryki gazu tibanna. Należy przypuścić generalny atak na wszystkie kontenery Imperium, czyli te z charakterystycznym "trybikiem". Przy okazji poluj na myśliwce TIE. Na kolejnych platformach spotkasz stanowiska turbolaserów i wyrzutni. Przed miastem w chmurach zaatakuje duża grupa myśliwców. Przyda się strącić większość, by wypełnić limity. Miej oko na lecącą w asyście koreliańską korwetę: musi ona wytrwać do końca misji.

Bonus: Pośrodku miasta w chmurach znajdują się zaawansowane lasery.

MISJA 12 – ESCAPE FROM FEST

Standardowa maszyna: SPEEDER
Zadania:
- Odnajdź skradzione transportery AT-PT
- Eskortuj transportery do miejsca załadunku

Gold medal	Czas ukończenia misji:	6:30
	Zniszczeni wrogowie:	65
	Skuteczność:	25%
	Uratowani sojusznicy:	7
	Bonusy:	1

Rebelianccy komandosi ukradli transportery AT-PT z fabryki na FEST. Pomóż im w ucieczce i ewakuacji. Omiń pierwszego AT-AT i leć w stronę uciekających AT-PT. Rozwal ostrzeliwującego ich AT-AT i zniszcz bramę. Kolejny AT-AT do zniszczenia jest przy generatorze pola siłowego. Dopiero teraz możesz się zabrać za pierwszą z maszyn, którą napotkałeś na początku. Kolejne elementy to niszczenie Droid Tanków i czterech fal TIE Bomberów (po dwa, nadlatują od strony fabryki). Na koniec zniszcz generator i fabrykę maszyn kroczących.

Bonus: zaawansowane samonaprowadzające protonowe torpedy znajdują się w budynku za fabryką na samym skraju planszy.

MISJA 13 – BLOCKADE ON CHANDRILA

Standardowa maszyna: X-WING. Alternatywne maszyny: A-WING, V-WING.
Zadania:
- Eskortuj i chroń pociąg z zaopatrzeniem
- Ochraniaj miasto

Gold medal	Czas ukończenia misji:	5:45
	Zniszczeni wrogowie:	35
	Skuteczność:	20%
	Uratowani sojusznicy:	4
	Bonusy:	1

Dostawy do Chandrily zostały odcięte. Miasto blokują odziały Moffa Seerdona. Pierwsze zadanie to osłona pociągu z zaopatrzeniem. Ataki przeprowadzają TIE Bombery i Interceptory. Po ich odparciu musisz opanować przestrzeń nad miastem. Gdy pojawią się promy, rozwal atakujące je AT-ST. Na koniec wykończ Bombery.

Bonus: Na północnym skraju miasta (patrząc od miejsca, z którego nadlatujesz) samotny AT-ST przeprowadza atak. Po jego zniszczeniu pojawią się zaawansowane bomby.

MISJA 14 – RAID ON SULLUST

Standardowa maszyna: Y-WING.
Zadania:
- Zniszcz transmitery
- Zniszcz kondensator

Gold medal	Czas ukończenia misji:	4:00
	Zniszczeni wrogowie:	40
	Skuteczność:	75%
	Uratowani sojusznicy:	0
	Bonusy:	1

Czas na rewanż. Kolejna imperialna baza czeka na zniszczenie. Tym razem usytuowana jest nieopodal wulkanu na Sullust. W powietrzu, otoczony polem siłowym, znajduje się potężny kondensator. Aby dobrać się do niego, musisz zniszczyć niewielkie generatory pola. Są one rozmieszczone po całym terenie i silnie strzeżone. W misji musisz wykorzystać wszystko, czego się nauczyłeś. Mało czasu, dużo obiektów do zniszczenia, a wyrzutnie rakiet bardzo mocno dają się we znaki. Do tego wymagana jest bardzo wysoka skuteczność. Gdy pole zostanie wyłączone podleć do kondensatora i zestrzel wszystkie transmitery. Wykonałeś kolejną ciężką misję.

Bonus: za platformą startową po prawej stronie, w zgliszczach budynku, pojawią się samonaprowadzające torpedy protonowe.

MISJA 15 – MOFF SEEDRON'S REVANGE

Standardowa maszyna: X-WING. Alternatywna maszyna: A-WING, V-WING.

Zadania:

- Chroń kontenery z bactą
- Unikaj strat wśród cywilnych budynków
- Zniszcz wszystkie imperialne bunkry, myśliwce i bombowce
- Odnajdź i zniszcz Moffa Seerdona

Gold Medal	Czas ukończenia misji:	6:00
	Zniszczeni wrogowie:	45
	Skuteczność:	30%
	Uratowani sojusznicy:	55
	Bonusy:	1

Oto decydujące starcie z Moffem. Na planecie znajdują się zbiorniki z bactą. Musisz ocalić je i wyprzeć wszystkie imperialne siły. Będziesz wysyłany do kolejnych punktów. Mocno we znaki dadzą się TIE Interceptory. Na koniec spotkasz się z samym Seerdonem.

Bonus: samonaprowadzające rakiety pakietowe odnajdziesz w zgliszczach jednego z bunkrów.

MISJA 16 – THE BATTLE OF CALAMARI

Standardowa maszyna: V-WING. Alternatywne maszyny: A-WING, X-WING.

Zadania:

- Zniszcz Niszczyciele Światów
- Chroń miasto

Gold Medal	Czas ukończenia misji:	5:30
	Zniszczeni wrogowie:	24
	Skuteczność:	25%
	Uratowani sojusznicy:	87
	Bonusy:	0

Przeniesiesz się w sam środek wydarzeń z komiksowej serii "Mroczne Imperium". Twoim zadaniem będzie powstrzymać Niszczyciele Światów, które atakują planetę Kalamari. Po raz pierwszy polecisz V-WINGIEM jako standardową maszyną.

Napotkane potężne niszczyciele okażą się łatwym celem. Na samej górze każdy z nich posiada kopułkę z generatorem pola siłowego. Uderzaj w nią, w pierwszej kolejności wykorzystując tryb Rapid-Fire swego myśliwca. Teraz tylko odstrzel usytuowane w dolnej części silniki rakietowe i ruszaj ku kolejnym celom. Najnowsze myśliwce typu TIE/I rozwalaj pakietami rakiet samonaprowadzających. Uważaj na straty wśród cywilnych budynków.

MISJA 17 – BEGGAR'S CANYON (medale przynajmniej brązowe)

Standardowa maszyna: T-16 Skyhopper
Zadania:
- Wygraj wyścig

Gold Medal	Pokonanie Wedge'a Antillesa

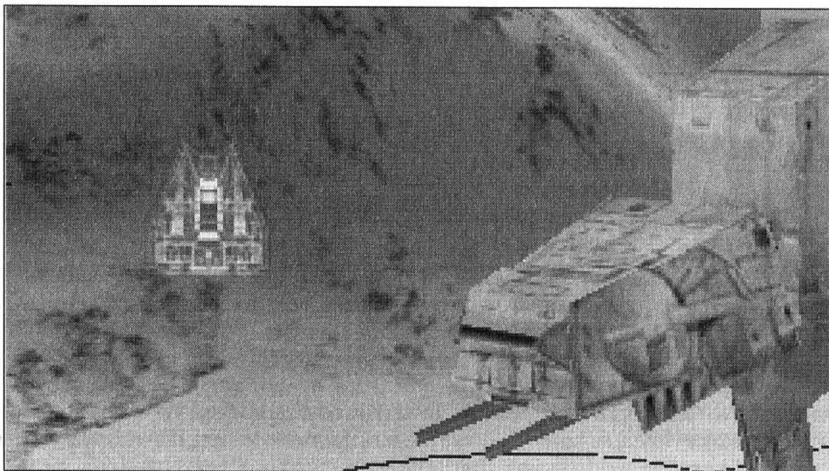
Chwila relaksu dla pilota szwadronu. Luke Skywalker wraz z kolegami wykorzystują pobyt na TATOOINE, aby poszaleć w kanionie żebraków. Lecisz pojazdem T-16, czyli popularnym skoczkiem. Trasę musisz przelecieć trzykrotnie. Jako pierwszego pokonaj Zeva, lecąc środkowym korytarzem. Drugi z pilotów, czyli Dack, leci lewym. Na koniec pozostaje Wedge lecący prawym. Powodzenia, i pamiętaj, że jeżeli wzbijesz się ponad kanion, zestrzelisz rywala lub staranujesz go, zostajesz natychmiast zdyskwalifikowany.

MISJA 18 – THE DEATH STAR TRENCH RUN (medale przynajmniej srebrne)

Standardowa maszyna: X-WING
Zadania:
- Upoluj kilku imperiali
- Traf w wylot szybu wentylacyjnego torpedą protonową

Gold Medal	Czas ukończenia misji:	2:45
	Zniszczeni wrogowie:	30
	Skuteczność:	70%
	Uratowani sojusznicy:	0
	Bonusy:	0

Powrót do historii. Powtórz filmowy wyczyn i zniszcz pierwszą Gwiazdę Śmierci trafiając w szyb wentylacyjny. Pod koniec oczywiście przyleci z pomocą Han Solo. Aby optymalnie wykonać zadanie, powinieneś szybko zestrzelić 30 przeciwników, a następnie złożyć skrzydła i omijając wszystkie przeszkody dolecieć do szybu. Na koniec rozkładasz skrzydła i lokujesz torpedę. Po strzale Gwiazda Śmierci zostaje kupą kosmicznego złomu.



MISJA 19 – BATTLE OF HOTH (medale złote)

Standardowa maszyna: SPEEDER
Zadania:
- Zniszcz sondy imperialne
- Chroń Rogue Ten przed atakami AT-ST
- Chroń generatory przed imperialnym atakiem.

Gold Medal	Czas ukończenia misji:	6:00
	Zniszczeni wrogowie:	45
	Skuteczność:	30%
	Uratowani sojusznicy:	55
	Bonusy:	

Kolejne reminiscencje historyczne, tym razem bitwa na Hoth. Punkty są proste w wykonaniu. To by było na tyle i Niech Moc Będzie z Tobą... Zawsze... a jeżeli moc słaba jest w tobie, pozostają już tylko...

3. CHEATY

Hasła wpisuje się w General menu znajdującym się w opcji Settings.

CHICKEN – wykonasz misję przy użyciu maszyny kroczącej AT-ST ? To przecież niemożliwe nawet dla komputera

DIRECTOR – w tablicy wyników pojawi się opcja AT THE MOVIES, która umożliwia obejrzenie wszystkich scenek przerywnikowych

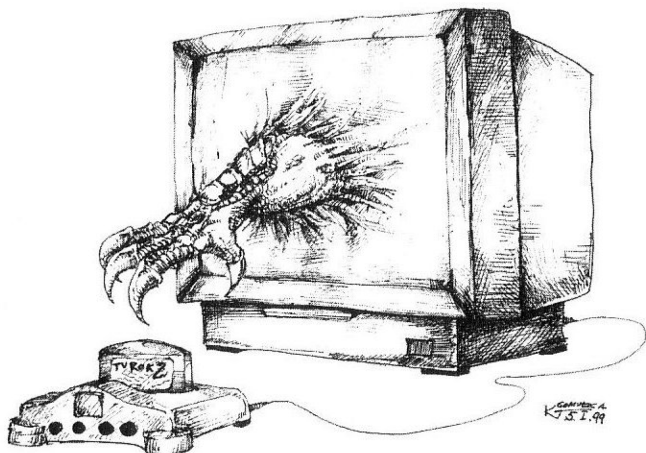
GUNDARK – zmienia opcje Force Feedback

IAMDOLLY – nieskończona ilość żyć

LEIAWRKOUT – zmienia opcje Force Feedback

MAESTRO – w tablicy wyników pojawi się opcja CONCERT HALL, w której możesz posłuchać wszystkich utworów z gry

TOUGHGUY – dostajesz od ręki dostęp do wszystkich ukrytych dodatkowych urządzeń



Rafał Frąckiewicz "Rif"

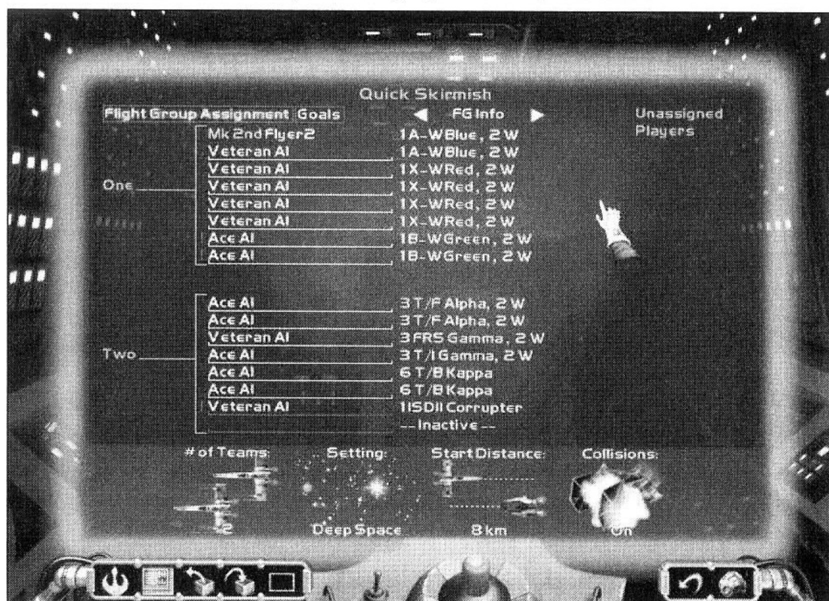
X-WING ALLIANCE

Nadeszła chwila pożegnania z jedną z najbardziej fascynujących serii wśród gier komputerowych. Symulatory kosmiczne z akcją rozgrywającą się w świecie Gwiezdnych Wojen przez kilka lat elektryzowały fanów, aż nadszedł moment rozstania. ALLIANCE zgodnie z zapowiedziami autorów jest ostatnią grą z tej linii (niewykluczone, że pojawi się jeszcze jakiś data disc). Gra tradycyjnie nie należy do łatwych i na problemy mogą natrafić nie tylko nowicjusze. Ja ze swej strony będę chciał podzielić się swoimi spostrzeżeniami na temat sposobu walki, dostępnego sprzętu i kilkoma tipsami przydatnymi podczas pokonywania kolejnych misji, w których uczestniczy młody Ace Azzameen.

1. KONFIGURACJA

Jak już stało się tradycją, XWA wymaga joysticka do odpalenia gry. W rzeczywistości tylko dobry joystick gwarantuje niezłe wyniki, o czym przekonałem się grając z międzynarodowymi przeciwnikami. Osobiście polecam joya mającego co najmniej osiem przycisków pod ręką i przepustnicę. Wystarcza by nie sięgać ręką ku klawiaturze, co oszczędza cenne ułamki sekund. Na poziomie trudności Hard, gra wymaga najwyższych umiejętności taktyczno-zręcznościowych. Najważniejszymi klawiszami, które powinny być podporządkowane przyciskom joya, są: "E" – atakujący nas przeciwnik i "R" – najbliższy przeciwnik.

Ważne są ustawienia detali graficznych i dźwiękowych. Mając słabszy sprzęt nie należy przesadzać z jakością – gra straci na wyglądzie, ale uzyska płynność, bez której nie ma co próbować walki przeciwko małym i zwrotnym jednostkom przeciwnika.



2. BROŃ

LASER CANNON. Skuteczne działko laserowe jest standardowym wyposażeniem każdego myśliwca. W zależności od myśliwca instalowanych jest od dwóch do czterech działek. Energię pobierają bezpośrednio z pokładowego generatora. Na wyświetlaczu pokładowym stan naładowania laserów ukazany jest w postaci czerwonych kresek w dwóch poziomach. Pierwszy, standardowy poziom umożliwia trafianie jednostek z odległości mniejszej niż 1.5 kilometra i wyrządza największe straty w osłonie przeciwnika. Drugi poziom jest mniej efektywny - odległość i siła rażenia ulegają zmniejszeniu. Klawiszem "X" można przełączać lasery w tryb link, czyli wszystkie działka strzelają jednocześnie, za to znacznie wolniej niż w trybie pojedynczym. Na frachtowcach można spotkać się z laserami montowanymi na wieżyczkach strzelniczych. Działko laserowe jest podstawową bronią gwiezdnych pilotów.

ION CANNON. Błękitne smugi przecinające przestrzeń są efektem używania działek jonowych. Każdy statek posiada pole siłowe (Shield), kadłub (Hull) i systemy (Sys). Działko jonowe wyłącza te ostatnie, ale dopiero gdy pole siłowe jest nieaktywne. Jest mniej efektywne niż lasery, więc pole siłowe lepiej zdjąć laserami i dopiero wówczas użyć działek jonowych.

Jak lasery pobiera ono energię z generatora, a na wyświetlaczu jego stan oznaczony jest niebieskimi kreskami. Montowane jest na kilku typach maszyn i przeznaczone do misji, gdzie przejmujemy wrogie jednostki, osoby bądź sprzęt. Nie niszczy wrogich pojazdów, ale czyni je nieszkodliwymi. Można znaleźć jeszcze jedno nietypowe zastosowanie, ale o tym w poradach dotyczących starć z przeciwnikiem.

CONCUSSION MISSILES. Tradycyjne pociski przeznaczone są do walki z jednostkami klasy "gwiezdne myśliwce". Są znacznie szybsze niż torpedy protonowe, lecz dużo mniej efektywne. Nawet podwójne trafienie w maszynę Assault Gunboat nie zniszczy jej całkowicie. Jak każdy pocisk, można ją zestrzelić przy pomocy laserów.

ADVANCED CONNCUSION MISSILES. Wersja udoskonalona standardowych pocisków o większych możliwościach. Przenosi mocniejszy ładunek, jest szybsza i bardziej zwrotna od tradycyjnej. W walce myśliwskiej bardzo niebezpieczna, gdyż znacznie trudniej ją zmylić czy zestrzelić.

PROTON TORPEDOES. Siła rażenia torped protonowych jest znaczna. Zwarta grupa przenosząca te pociski jest w stanie zniszczyć kilkoma nalotami nawet okręt typu ISD (Imperial Star Destroyer). Mała zwrotność i prędkość torped powodują, że nie stosuje się ich w walce przeciw szybkim maszynom. Są zbyt łatwe do zestrzelenia. Dobry pilot jest w stanie odpalić torpedy siedząc na ogonie blisko przeciwnika, który nie ma wtedy żadnych szans.

ADVANCED PROTON TORPEDOES. Wersja Advanced torped protonowych jest mocniejsza, szybsza i bardziej zwrotna, przez co stanowi użyteczne narzędzie przeciwko wolnym myśliwcom i jest postrachem większych jednostek.

HEAVY ROCKETS. Rakiety to broń śmiercionośna, ale łatwa do zestrzelenia. Odpalać tylko w bardzo małej odległości od celu. Rozsądnym celem są duże okręty. Przykładowo dwie rakiety wystarczają, by zniszczyć Koreliańską Korwetę.

SPACE BOMBS. Kosmiczne bomby wolno zmierzają do celu, ale są najgroźniejszą bronią z dotychczas wynalezionych. Odpalać blisko celu, używać na największe z jednostek.

MAG PULSES. Bardzo "sympatyczne" uzbrojenie tworzące przebicia magnetyczne. Dowolnie duży okręt trafiony tym pociskiem na kilkadziesiąt sekund zostaje wyłączony z walki.

ION PULSES. Broń błyskawicznie wyłączająca systemy przeciwnika. Gdy pole siłowe wroga spadnie do zera, wystarczy jedno trafienie pociskiem jonowym i pojazd staje otworem przed ekipą abordażową.

3. SYSTEMY POKŁADOWE

Do tej grupy zalicza się każde urządzenie na pokładzie myśliwca, pomagające w walce i odpowiedzialne za bezpieczeństwo maszyny i pilota. Zależności zachodzące między nimi mają duży wpływ na styl walki i losy bitwy.

POLE SIŁOWE. W pole siłowe wyposażone są wszystkie modele statków pojawiające się w grze. Siła generatorów pola uzależniona jest od typu statku. Klawiszem "S" ustawia się rozłożenie pola, tj. czy ma głównie chronić dziób, rufę czy być umieszczone centralnie.

SYSTEM WCZESNEGO OSTRZEGANIA. Bezpośrednio nad celownikiem znajduje się kilka diod odpowiedzialnych za ostrzeganie. Pierwsza z lewej zapala się na zielono, gdy w naszą maszynę strzela wrogi myśliwiec. Kolejna dioda oznacza ostrzał laserowy z większej jednostki. Następne dwie odpowiadają namierzaniu wrogich pocisków.

SYSTEM ENERGETYCZNY LES. Energia przekazywana jest do różnych części statku przez gracza. Jest to ważny element gry. Standardowe ustawienie powoduje, że nie jest ona przydzielana, ale i nie odchodzi od głównych systemów. Systemy zasilane to: L – lasery, E – engines, czyli silniki i S – shields, pole siłowe. Gdy zaczniemy strzelać z działka laserowego, energia w laserach zacznie maleć. Należy więc ustawić (klawisz F9) większy jej dopływ. Podobnie nadzoruje się stan pola siłowego. O ile nie jest ono w 100%, można zwiększyć dopływ energii, a tym samym zwiększyć siłę osłony. Wszystkie te manewry powodują znaczny spadek prędkości, a tym samym zmniejszają sterowność statku. Istnieje również możliwość bezpośredniego transferu z osłon do laserów i vice versa – w zależności od potrzeb chwili.

SENSORY. Przedni sensor umieszczony w lewym górnym rogu ekranu i tylny w prawym górnym są oczami pilota. To według ich wskazań można ustalić położenie względem każdej jednostki jak i dokonać błyskawicznej identyfikacji wróg-przyjaciel. Jednostki ukazane są w postaci kolorowych kropek.

Zielony – rebelianci
Czerwony – imperialni
Żółty – piraci
Biały – miny, satelity, sondy
Niebieski lub różowy – przemytnicy, obce rasy

4. MASZYNY SOJUSZU REBELII

Do wyboru w trybie single dostępne są tylko myśliwce Sojuszu i trzy modele frachtowców. Tryb multiplayer otwiera przed graczem dużo więcej pojazdów, w tym wszystkie typy maszyn imperialnych i wiele maszyn, którymi posługują się bandy przemytników lub zwykłych piratów. Poniżej znajdują się krótkie charakterystyki maszyn rebelianckich.

X-WING

Klasa: gwiezdny myśliwiec
Wytwórca: Incom Corp.
Używany przez: Sojusz Rebelii
Charakterystyka: najbardziej znany myśliwiec w galaktyce, wydajny w wielu typach zadań. Stanowi podstawę floty myśliwców rebelianckich
Prędkość: 100 MGLT
Przyspieszenie: 16 MGLT/second
Współczynnik sterowności: 75 DPF

Lasery: poczwórne działko laserowe
Ładowność pocisków: 8
Pole siłowe: 50 SBD
Wytrzymałość kadłuba: 20 RU

Maszyna o najbardziej uniwersalnych możliwościach. Niezła prędkość, cztery działka erowe, dobre pole siłowe. Posiada jeszcze wiele atutów i dlatego stanowi ulubiony myviec pilotów rebelii. W walce przeciwko maszynom Imperium spisuje się znakomicie. Jeefektywność wzrasta wraz z umiejętnościami pilota. Cztery działka mogą pracować rybie pojedynczego, podwójnego i poczwórnego strzału. Ustawienie maksymalnego nsferu energii do laserów praktycznie uniemożliwia zejście ich na niższy poziom,. W rapotrzeby transfer do pola siłowego szybko i efektywnie podniesie jego poziom. Grupa szyn typu X-Wing śmiało może zmierzyć się z potężnymi okrętami Imperium. Jedyną wajest brak działka jonowego.

Y-WING

Klasa: gwiezdny myśliwiec
Wytwórca: Koensayr
Używany przez: Sojusz Rebelii
Charakterystyka: ciężki myśliwiec wykorzystywany do wielu zadań, w tym, ze względu dodanie działek jonowych, do przechwytywania wrogich jednostek
Prędkość: 80 MGLT
Przyspieszenie: 11 MGLT/second
Współczynnik sterowności: 59 DPF
Lasery: podwójne działko laserowe i podwójne działko jonowe
Ładowność pocisków: 12
Pole siłowe: 75 SBD
Wytrzymałość kadłuba: 40 RU

Jako iż Y-Wing jest dość ciężką i mało zwrotną maszyną, twórcy wyposażyli ją w mocny dłub i silniejsze od X-Winga pole siłowe. W starciu z małymi i zwrotnymi maszynami typu nie jest bez szans, ale jeżeli dorzucimy do tego ostrzał z większych okrętów, staje się zsilny. Dlatego wymaga wsparcia maszyn typu X lub A-Wing. Działka jonowe stanowią omny atut. Rebelianckie operacje desantowo-szturmowe opierają się właśnie o tego tymaszyny. Model Y-wing należy do starszych jednostek i działka zainstalowane na kadłusą mocno energożerne – zaleca się ustawienie LES dla laserów na maksymalny dopływ.

A-WING

Klasa: gwiezdny myśliwiec
Wytwórca: Dodonna/Blissex
Używany przez: Sojusz Rebelii
Charakterystyka: rewelacyjna prędkość i sterowność czynią z A-Winga najlepszą manę typu dogfight.
Prędkość: 120 MGLT
Przyspieszenie: 21 MGLT/second
Współczynnik manewrowości: 96 DPF
Lasery: podwójne działko laserowe
Ładowność pocisków: 12
Pole siłowe: 50 SBD
Wytrzymałość kadłuba: 14 RU

Ten sam wskaźnik pola siłowego i ciut gorsza od X-Winga wytrzymałość kadłuba wraz oskonałymi pozostałymi parametrami tworzą z A-Winga prawdziwego mordercę maszyn

imperialnych. W bezpośredniej walce nie ma sobie równych. Szkoda, że posiada tylko dwa działka laserowe, które słabo się ładują, przez co często schodzą na niższy poziom. W sytuacjach krytycznych można zapomnieć o transferze do pola siłowego z laserów. Zdecydowanie nie zaleca się prowadzenia ciągłego ognia, lepiej strzelać mało, lecz skutecznie. Prędkość i zwrotność A-Winga sprawiają, że praktycznie nie imają się go strzały z turbolaserów dużych okrętów. Cechy te powodują, że wykorzystywany jest bardzo często do misji typowo rekonesansowych. Imperialni piloci dywizjonów TIE powinni dwa razy pomyśleć, nim spróbują powstrzymać zdeterminowanych rebeliantów zasiadających za sterami A-Wingów.

Z-95 HEADHUNTER

Klasa: gwiezdny myśliwiec

Wytwórca: Incom/Subpro Corp.

Używany przez: głównie piratów i najróżniejsze rasy

Charakterystyka: tani, wielozadaniowy model, który stanowi podstawową jednostkę walczącą w wielu grupach piratów i innych typów spod ciemnej gwiazdy.

Prędkość: 100 MGLT

Przyspieszenie: 16 MGLT/second

Współczynnik sterowności: 86 DPF

Lasery: podwójne działko laserowe

Ładowność pocisków: 6

Pole siłowe: 20 SBD

Wytrzymałość kadłuba: 14 RU

Z-95 w momencie gdy światu ukazano jego następcę, X-Winga, stał się modelem przestarzałym. Rzeczywiście słabe pole siłowe i lasery o dużym poborze energii stawiają tę maszynę bliżej imperialnych TIE. Jako że oficjalnie zaprzestano jego produkcji, szybko dorobił się modyfikacji i stał się wyposażeniem pirackich band. Do lokalnych konfliktów w sam raz. Przez rebelie nie jest już używany, chyba że piloci wykonują poufne misje, w których nie chce się zawiadamiać Imperium o obecności sojuszu.

B-WING

Klasa: gwiezdny myśliwiec

Wytwórca: Slayn and Korpil

Używany przez: Sojusz Rebelii

Charakterystyka: ciężki myśliwiec o ogromnym potencjale destrukcyjnym

Prędkość: 91 MGLT

Przyspieszenie: 16 MGLT/second

Współczynnik sterowności: 96 DPF

Lasery: potrójne działko laserowe i potrójne działko

Ładowność pocisków: 16

Pole siłowe: 100 SBD

Wytrzymałość kadłuba: 60 RU

Wprowadzony w okresie poprzedzającym bitwę o Hoth, B-Wing jest maszyną bez dwóch zdań niesamowitą. Wymarzony do rajdów na imperialne bazy, stacje czy konwoje. Jego potrójne działka jonowe i laserowe plus nadzwyczajna siła pola i kadłuba zadają ogromne straty wszelkiego rodzaju maszynom imperialnym. Wysłane wraz z niewielką osłoną myśliwców X-Wing lub A-Wing stanowią najpotężniejszą grupę uderzeniową w znanej nam galaktyce.

CORELLIAN TRANSPORT YT 1300

Klasa: transportowiec

Wytwórca: Corellian Engeenering Corp.

Używany przez: przemytników

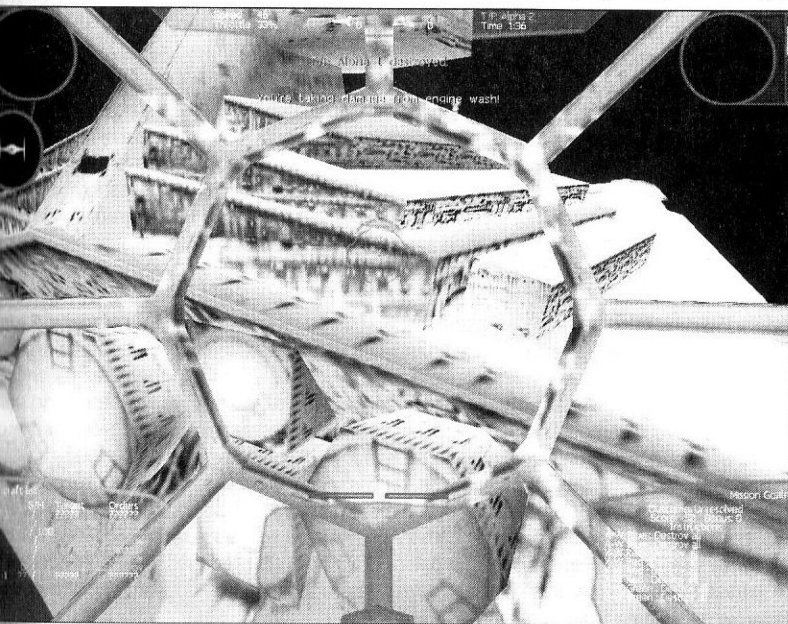
Charakterystyka: Ppopularny w przemytniczym światku frachtowiec
Prędkość: 89 MGLT
Lasery: podwójne działko laserowe i dwie wieżyczki wyposażone w poczwórne działka laserowe
Pole siłowe: 120 SBD
Wytrzymałość kadłuba: 76 RU

Koreliańskie transportowce zawsze cieszyły się popularnością wśród przemytniczej ci, która potrafiła docenić ich, niezbędną w tym fachu, łatwość modyfikacji. Popularność o konkretnego frachtowca wzrosła, gdy w galaktyce usłyszano o maszynie Hana Solo. li chodzi o parametry, standardowy model nie umywa się do Sokoła Milenium, ale jest zły. Jeden z tego typu frachtowców znajdował się w rodzinie Azzameen i pilotowany był wnie przez najmłodszą latorośl. Jak każdy YT-1300, tak i ten wyposażony jest w dwie życzki uzbrojone w poczwórne działka laserowe, dzięki czemu przy współpracy pilota vóch strzelców ciężko dobrać mu się do skóry.

FALCON MILLENNIUM

Klasa: transportowiec
Wytwórca: Corellian Engeenering Corp.
Używany przez: Hana Solo bądź Lando Calrissiana
Charakterystyka: "najszybsza kupa złomu w galaktyce"
Prędkość: 100 MGLT
Lasery: podwójne działko laserowe i dwie wieżyczki wyposażone w poczwórne działka laserowe
Pole siłowe: 264 SBD
Wytrzymałość kadłuba: 102 RU

Z wyglądu, dla księżniczki z dobrego domu, to tylko latający złom świadczący o sporej vadze jego właściciela. W rzeczywistości dzięki licznym modyfikacjom jest to jeden z najlepch statków galaktyki. Modyfikacje poczynione przez Hana Solo dotyczą m.in. pola siłowego,



kadłuba i napędu nadprzestrzennego. Wielokrotnie ratował bohaterów rebelii i walnie przyczynił się do destrukcji obu księżyców bojowych nazwanych Gwiazdami Śmierci. To właśnie podczas niszczenia drugiej przyjdzie nam przejąć stery i poznać prawdziwe możliwości tego cuda.

CORELLIAN TRANSPORT YT 2000
Klasa: transportowiec
Wytwórca: Corellian Engeenering Corp.
Używany przez: Tomaas Azzameen
Charakterystyka: nowszy model popularnego frachtowca
Prędkość: 96 MGLT
Lasery: potrójne działko laserowe, działko jonowe, dwie wieżyczki wyposażone w poczwórne działka laserowe
Pole siłowe: 320 SBD
Wytrzymałość kadłuba: 114 RU

Jak każda dobra seria statków, tak i rodzina YT wzbogaciła się o nowe modele. Jednym z nich był YT 2000. W hangarze Tomaasa Azzameena zagościł szybko, a właściciel nadał mu nazwę Otana. Parametry ma imponujące. Wystarczy spojrzeć na wytrzymałość kadłuba i pola siłowego. Nowością w modelach YT jest zainstalowane działko jonowe. Nie trzeba tłumaczyć, że często ratuje skórę właścicielowi.

5. WALKA

Niezależnie od poziomu trudności jaki wybierzemy, w przestrzeni czekać będzie na młodego Azzameena wiele niespodzianek. Siadając za sterami myśliwca należy znać doskonale cele misji i do nich dobierać drogę postępowania na najbliższe minuty. Seria gier spod znaku X-Wing już dawno pokazała, że bezmyślne rąbanie w każdą napotkaną jednostkę wroga nie przynosi efektów. W przestrzeni liczy się zadanie, które należy wykonać. Nie są one łatwe, ale na każdą misję znajdzie się sposób. Jeżeli któraś z jednostek ma coś do wykonania (spotkanie dyplomatyczne, abordaż, ucieczka itd.), to bądź pewien, że prędzej czy później zostanie zaatakowana. Staraj się ją chronić. Czynić to można na wiele sposobów, np. zestrzeliwując kolejne fale atakujących jednostek, albo zaabsorbować swoim statkiem uwagę większej jednostki, której celem jest chroniony przez ciebie obiekt.

Nie można przy nigdy zapominać o swoich plecach. Pomocą mogą służyć skrzydłowi (o ile są i nie są za mocno zaangażowani we własne potyczki). Do najprostszych misji należą ataki na wrogie instalacje. Wystarczą wtedy umiejętności pilotażu i zgranie poleceń dla skrzydłowych. Zawsze warto trzymać się centrum wydarzeń, mimo że jest się wówczas zdanym na większe zaangażowanie ze strony przeciwnika. Jedną z nietypowych taktyk jest używanie działek jonowych, ale ogranicza się tylko do misji, które wykonujemy myśliwcami posiadającymi te cudeńka. Polega ona na wyłączaniu systemów jednemu statkowi z atakującej nas lub naszych sojuszników fali. Jeśli fala (od dwóch do sześciu jednostek) ulegnie zniszczeniu, natychmiast wysłane są kolejne. Gdy jednak jednej z jednostek z fali wyłączymy systemy (stoi wówczas bezwładnie w przestrzeni), kolejna fala nie wystartuje, co stanowi znaczne odciążenie i ułatwia wykonanie zadania. W wielu misjach przewidziano możliwość wezwania wsparcia. Odbija się to na końcowym, punktowym wyniku misji.

Kilka uwag dotyczących pilotażu. Każda maszyna, którą możemy latać, różnie zachowuje się przy zmianach prędkości. Najbardziej korzystny promień skrętu przy walce kołowej uzyskuje się w położeniu przepustnicy na mniej więcej 50% mocy silników. Podczas walki nie warto przełączać ładowania osłon, gdyż traci się prędkość. Najlepiej zostawić je w standardowym ustawieniu. Walcząc z maszynami typu TIE najkorzystniej jest ładowanie laserów ustawić na 3/4.

Często należy sprawdzać klawiszem "E" czy nie stanowimy celu dla wrogiego myśliw-
Vczesne wykrycie ataku daje graczowi przewagę. Należy ustawić się na zbliżenie czo-
. Gdy wróg wejdzie w zasięg strzału (1.5 kilometra), oddać kilkanaście strzałów z dzia-
aserowych. Na ogół wytrąci to z kursu przeciwnika i można go wtedy bezkarnie dobić
ąc po sieci dobry gracz nie zejdzie z linii strzału). Taktyka odpada przy mniejszej odle-
ci, czyli gdy przeciwnik jest w stanie sam wystrzelić celną serię. Zbyt duże straty pono-
wówczas osłony. Gdy odległość jest mała, najlepiej polecieć bokiem i wdać się w wal-
ołową. Podejście czołowe jest dobre również w przypadku, gdy przeciwnik namierza
za którąś z torped. Nie może wówczas strzelać z działek laserowych, jest więc prak-
nie bezbronny, a wystrzelony pocisk nie przebije się przez laserowe sito. W sytuacji kry-
nej (stan osłon i poszycia jest bardzo słaby) można wylądować w hangarze okrętu fla-
ego. Tam mechanicy błyskawicznie naprawią sprzęt, podładują do pełna osłony i w ra-
konieczności uzupełnią uzbrojenie.

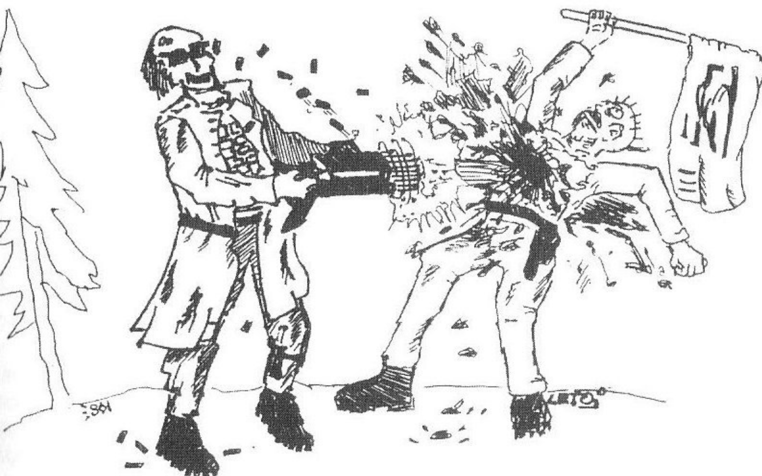
Tak zwane rodzinne misje wykonywane zawsze będą przy pomocy frachtowców – YT
) i zaawansowanego YT 2000. Należą one do klasy transportowców, ale jak się szybko
na przekonać, doskonale nadają się również do walki przeciwko myśliwcom. Wyposa-
e są dodatkowo w wieżyczki z poczwórnymi działkami laserowymi. Ich użycie w grze
nicza się do momentów, gdy frachtowiec dokuje, a więc nie ma możliwości nawiąza-
walki, lub gdy ucieka i wówczas strzelec może strącić siedzące na ogonie jednostki.

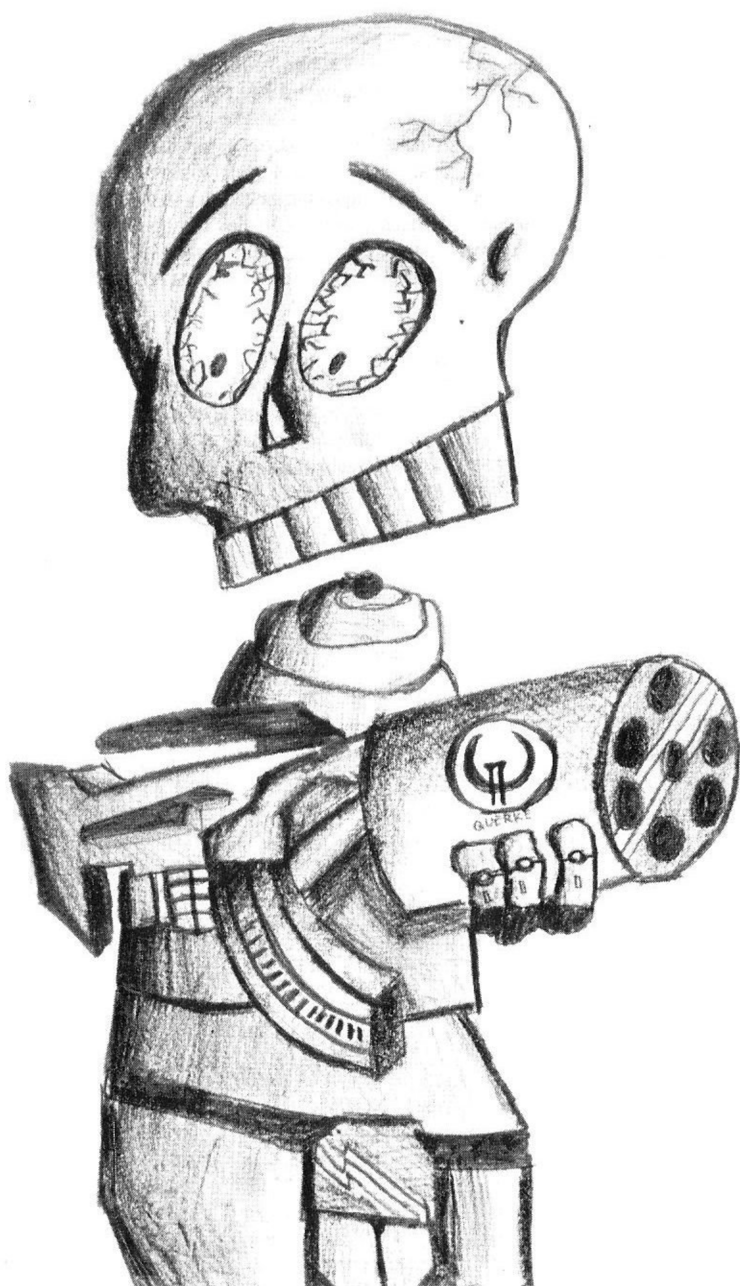
Niech Moc Będzie z Wami!

KODY

Dla wielu gra stanowić będzie zbyt duże wyzwanie nawet na poziomie Easy. Dla nich
entujemy przygotowane przez twórców ułatwienia.

IMACHEATER – uruchamia kody,
EWOKSRULE – brak wrażliwości na uszkodzenia
MASTERYODA – nielimitowana amunicja, energia
KILLMENOW – przegrywasz misje
HYPERMETO## – przenosi do wybranej misji.




QUERRE

Strzelaj z głową, celuj w łeb

dam Szary "Grey Jedi"

W KOSMOSIE NIKT NIE USŁYSZY TWOJEGO KRZYKU

W 1979 roku powstało dzieło, które zostało okrzyknięte jedynym z najlepszych filmów f. Film przedstawiał losy załogi statku kosmicznego stawiającej czoła NIEZNANEMU z ko-mosu. Fabuła wykorzystująca pierwotny lęk człowieka przed nieznanym. Niby nic nowe-o, nic odkrywczego... Film stał się jednak prekursorem nowego gatunku. Zawierał ele-enty fantastyki naukowej i gotyckiego horroru (wnętrza Nostromo oddane z wielką dbało-cią o szczegóły, to nie były sterylne pokoje ze STAR TREKA, to był "prawdziwy" statek rzewożący uran z kopalni). Reakcje załogi w zetknięciu się z obcą formą życia. Mistrzow-kie stopniowanie napięcia. Reżyseria filmu to prawdziwy majstersztyk. Jednak to, co naj-ardziej utkwiło w głowie wszystkim, którzy obejrzeli film ALIEN (Obcy: 8 pasażer Nostro-o), to, co ich przerażało, a wręcz brzydziło, to był sam tytułowy obcy.

Wizerunek obcego został wykreowany przed znanego artystę-grafika, H.R.Gigera, zaś ostiumy załogi zaprojektował inny znany artysta: MOEBIUS. Ridley Scott dał Gigerowi tylko lka ogólnych wskazówek co do wyglądu poczwary. Jak powiedział, przypomina stwora, któ-nawiedzał go kiedyś w koszmarach. Giger wywiązał się ze swojego zadania rewelacyjnie. ostać obcego wygląda właśnie tak, jak z koszmarnego snu. Z grubsza przypomina huma-oida skrzyżowanego z owadem. Obła, czarna, ślepa głowa, zakończona dwoma parami zczęk (jedne w drugich), z których wylewa się śluz. Z zaostrzonym ogonem, niezwykle

zwinny, posiadający w trzewiach żrący kwas molekularny, obcy przerażał. To co dodatkowo potęgowało strach, to jego makabryczny cykl życiowy. Zaczynał się od jaja, w którego środku czyhała poczwarka. Poczwarka miała wygląd pająkopodobny, wegetowała we wnętrzu jaja, czekając aż "coś" zdatnego do zapłodnienia podejdzie w jej pobliże. Wtedy rzucała się na ofiarę, paraliżowała ją i wprowadzała do jej organizmu embrion. Zaatakowana istota popadała w letarg, podczas którego poczwarka podtrzymywała jej funkcje życiowe. Po wprowadzeniu embrionu umierała i odpadała od ofiary. Gdy ta budziła się, nic nie wskazywało na to, że jej los jest już przesądzony. Po bliżej nieokreślonym czasie (piszę "nieokreślonym", ponieważ reżyserzy kolejnych części obcego mieli na ten temat własne zdanie) obcy dorastał i w końcu przeżerał się przed klatkę piersiową żywiciela, wychodząc na świat.

Taki obcy nie był jeszcze w pełni rozwiniętym osobnikiem. Potrzebował kilku godzin by zrzucić skórę i osiągnąć swe prawdziwe wymiary. Jeśli obcy nie był w pobliżu gniazda, a więc królowej obcych, przekształcał się w nią (okaz od początku wykazuje się większym sprytem i siła). Podałem tutaj tylko skróconą wersję opisu cyklu rozwojowego. By tego dokonać w całości, można by napisać osobną książkę.

Opiewałem obcych, a jednak mimo swej perfekcji nie potrafiły poradzić sobie z jedną osobą. Poczynając od pierwszej części cyklu, gdzie mieliśmy do czynienia tylko z jednym osobnikiem (rozgrzewka), idąc dalej przez rzeź w dwójce, śmierć (!!!) w trójce i zmartwychwstanie w czwartej części, jedna osoba zawsze potrafiła skopać obcym tyłki. Mowa tu oczywiście o wrednej babie, porucznik Hellen Ripley (granej już chyba dożywotnio przez Sigourney Weaver). Ripley jest drugą najważniejszą postacią w serii. Jest twarda, odważna, bohaterska: nie cofnie się przed niczym, by uratować swojego kota lub małą dziewczynkę. A teraz nawet stała się (dzięki połączeniu jej DNA z genami obcych) nadczłowiekiem. Tak, tak z Ripley nie ma co zadzierać bo teraz i ona może chlusnąć nam na twarz żrącym kwasem (ale to już inna bajka, swoją drogą niezbyt udana, a nosi tytuł "ALIEN 4: Przebudzenie"; spotkała się z różnymi odczuciami wśród konserwatywnych fanów). Ripley stopniowo, wraz z kolejnymi częściami, przechodziła metamorfozę. Stawała się bardziej twarda, niewzruszona i oczywiście zdobywała coraz większe doświadczenie w walce z obcymi, którzy z jej życia uczynili pasmo niekończącego się koszmaru.



Cykl ALIEN nie byłby dzisiaj tak popularny, gdyby nie James Cameron, który nakręcił w 1986 roku ALIENS (Obcy: Decydujące starcie). Cameron korzystał z wizerunku obcego z pierwszej części, jednak na tym podobieństwa z poprzednim filmem się kończą. To było zupełnie coś nowego (tak jak i w 1979 ALIEN). W swym filmie Cameron stworzył wizerunek płatnych żołnierzy kosmosu. Byli to tzw. komandosi kolonialni (United States Colonial Marines). Akcja dwójki rozgrywa się na Lv-426 gdzie założyła swą kolonię kompania Weyland Yutani corp, która we wszystkich częściach jest głównym sprawcą zamieszania, chcąc za wszelką cenę zdobyć żywy okaz obcego. Kolonia zostaje oczywiście w całości opa-

vana przez poczwary i nasi dzielni żołnierze z Ripley, jako konsultantem od spraw obce- stawiają im czoła.

W ALIENS położono duży nacisk na realistyczne przedstawienie sprzętu, którym posłu- ali się MARINES. Trzeba przyznać, że wyszło to autorom naprawdę rewelacyjnie. Nawet ń którą posługiwali się żołnierze była prawdziwa i mogła w rzeczywistości strzelać praw- vymi pociskami. Film jest świetny, jednak całkowicie klimatem odbiega od jedynki i we- j mnie nie można mówić, że jedynka jest lepsza od dwójki, lub odwrotnie.

Trzecia część, "ALIEN 3" (1992), to śmierć Ripley i powrót do korzeni. Znów walka dnym obcym bez jakiejkolwiek broni. Tym razem walczą z nim wyrzutki z więziennej pla- / Fiorina Fury 161. Obcy 3 niestety nie spełnił pokładanych w nim nadziei. Film sprawia żenie niedokończonego i w wielu momentach nieprzemyślanego. Spotkał się z bardzo ırzychylną reakcją ze strony krytyki. Nakręcił go David Fincher (ten sam, który później eżyserował "Siedem").

Mimo wszystko OBCY 3 posiada kilka elementów, dla których warto go zobaczyć. Na lementy składa się na pewno świetna muzyka skomponowana przez Elliota Goldenthal z końcowa scena śmierci Ripley. I wszystko mogło być dobrze, tzn. OBCY stanowiliby etną trylogię z rewelacyjnym początkiem i środkiem oraz dobrym zakończeniem. Jed- tak się nie stało, ponieważ rządni kasy producenci na siłę wskrzesili główną bohaterkę kręcili część czwartą zatytułowaną "Obcy 4: Przebudzenie". O czwórce nie będę jednak ł, ponieważ uważam ten film za nieporozumienie – nie wnosi on absolutnie nic do se- Po takiej klasy reżyserze jak Jean-Pierre Jeunet większość fanów naprawdę spodziewa- ię czegoś lepszego. Oczywiście niektórym ludziom ten film się spodobał, a inni wręcz nim zachwyceni. To kwestia gustu...

IZYKA

Bardzo ważnym elementem wpływającym na klimat w filmach jest muzyka. W obcych ywy muzyczne są wykonane na najwyższym poziomie i tworzyli je najwybitniejsi kom- ytorzy zajmujący się muzyką filmową. W pierwszej części był to Jerry Goldsmith. Muzy- do ALIENS skomponował James Horner (człowiek który stworzył później muzykę do ecznego Serca i Titanica). Kompozytor z trójki to Elliot Goldenthal (jego późniejsze do- ania to między innymi muzyka do Wywiadu z Wampirem, jednak były to motywy mu- zne bardzo zbliżone do Obcego 3).

NE POSTACIE

Na razie wspomniałem tylko o Ripley. Teraz wymienię inne ważniejsze postacie przewi- ce się przez poszczególne części.

Załoga Nostromo:

Cpt.Dallas (TOM SKERRITT), **Nav. Lambert** (VERONICA CARTWRIGHT), **Exo.Kane** HN HURT) – pierwszy człowiek zainfekowany przez Obcych, **Ash** (IAN HOLM) – android stawiony przez kompanię (jego zadaniem była ochrona obcego) oraz dwóch techników owiących nierozłączną parę: **Brett** (HARRY DEAN STANTON) i **Parker** (YAPHET KOTTO).

Postacie z dwójki to przede wszystkim Komandosi:

Cpl. Hicks (MICHAEL BIEHN) – jedyny człowiek z oddziału który przeżywa pogrom na 26, **Cpl. Hudson** (BILL PAXTON) – kumpel Hicksa, wieczny pesymista, dla którego ystko jest zawsze przejexxxx, **Lt.Gorman** (WILLIAM HOPE) – nieudolny oficer dowodzą- ała akcją ratunkową, który dopiero na koniec wykaże się bohaterstwem, **Pvt.Vasquez** NETTE GOLDSTEIN) – znana i przez wszystkich uwielbiana, jest chyba jeszcze twardsza

niż Ripley (jednak nie aż tak sprytna), stanowi wraz z **Drake'iem** (MARK ROLSTON) niezapomniany duet, **Sgt. Apone** (AL MATTHEWS) – jego odzywki przeszły już chyba do historii.

Reszta komandosów nie odgrywa większej roli w filmie gdyż giną zaraz na początku. Warto wymienić jeszcze dwójkę pilotów: **Pfc.Dietrich** (CYNTHIA SCOTT) **i Pfc.Spunkmeyer'a** (DANIEL KASH) oraz polski akcent w filmie (który jednak pojawia się tylko na kilka sekund i szybko ginie) w osobie **Pvt.Wierzbowskiego** (KEVIN STEEDMAN). Oprócz komandosów ważnymi postaciami są: mała dziewczynka (jedyna ocalała z koloni), **Rebeka Jordan** zwana potocznie Newt i największy zły charakter filmu, reprezentujący firmę i będący osobiście odpowiedzialny za śmierć kolonistów **Carter Burke** (PAUL REISER). Niezapomnianą postacią jest także altruistyczny android **Bishop** (LANCE HENRIKSEN).

W trójce wartymi wymienienia postaciami są: Andrews (BRIAN GLOVER)- zarządca placówki, Clemens (CHARLES DANCE)- więzienny lekarz, jest to pierwszy mężczyzna w serii, z którym wiąże się Ripley (niestety na krótko).

WYCIĘTE SCENY

Wiele scen zostało wyciętych z poszczególnych części serii. Najwięcej pochodziło z dwójki, było to aż 20 minut. Nie jest do końca powiedziane, dlaczego tak się stało.

Część drugą, dzięki telewizji TVN, mogliśmy dwukrotnie obejrzeć w nie okrojonej wersji. Przytoczę niektóre z powycinanych scen.

ALIEN:

- Kane budzi się pierwszy i sam chodzi po mesie, następnie wita wchodzącą Lambert.
- załoga słucha sygnału nadawanego z planety.
- przedłużony obraz śmierci Bretta- ukazani są nadbiegający Parker i Ripley w momencie, gdy obcy wciąga Bretta do szybu.
- "Cocoon "- scena ta przedstawia Ripley natrafiającą na szczątki Bretta oraz na wpół żywego kapitana Dallasa, który jest zespolony z dziwnym kokonem i wygląda tak, jakby się powoli przemieniał w obcego! Dallas bełkotliwym głosem prosi o dobicie go. Cała scena jest dosyć makabryczna i dobrze pasowałaby do filmu, jednak jeśli chodzi o merytoryczne spojrzenie na serię, to dobrze, że została wycięta: Cameron nie mógłby już tak poszaleć z królową w części drugiej.
- kolejną ciekawą sceną jest moment, w którym (już po zaginięciu Dallasa) pozostali przy życiu członkowie załogi Nostromo kontynuują plan wabienia obcego do śluzy. I pewnie by się udało, gdyby nie Ash, który włącza alarm płosząc obcego.
- śmierć Lambert – zbliżający się powoli w jej kierunku obcy (interesująco przedstawiony jest sposób poruszania się obcego).

Ciekawa jest także scena, w której Ripley pyta Lambert, czy ta nie spała z Dallasem.

Jeśli chodzi o ALIENS, to scen jest naprawdę mnóstwo i można tu mówić o całych wątkach. Są to między innymi:

- rozmowa Rilpey z Burke'iem o jej córce Amandzie
- ukazanie całej koloni (jeszcze razem z kolonistami) i rodziny małej Newt udającej się do wraku kosmicznego statku na lv-426.
- przedłużony obraz wnętrz SULACO.
- monolog Hudsona, w którym wyraża swą gotowość do obrony Ripley (Ripley jakoś to nie przekonuje...).
- długi i znaczący dla samej fabuły wątek z karabinami wartowniczymi (naprawdę nie rozumiem dlaczego usunięty z normalnej wersji filmu, gdyż bez niego kilka następnych scen jest niezrozumiałych).

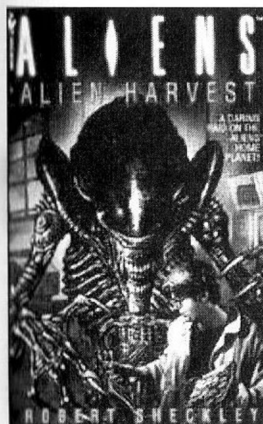
- melancholijny moment dialogu Rilpey z Hicksem:
RIPLEY: Do zobaczenia Hicks
HICKS : Dwayne. Na imię mi Dwayne
RIPLEY: *uśmiecha się* Ellen...
HICKS : Wracaj szybko, Ellen

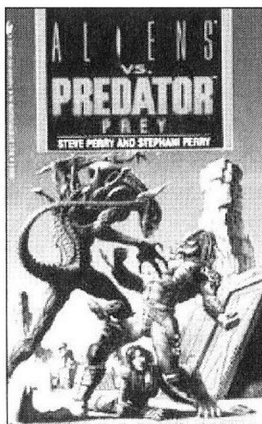
Ciekawa, lecz nigdy nie nakręcona scena, przedstawiała Ripley odnajdującą uwięzionego w gnieździe królowej zainfekowanego Burke'a, który prosi o ulżenie mu w cierpieniach. Wiadome jest jednak (pomijając czwartą część, w której nic już nie jest wiadome), że Obcy nie rozwijali się w tak szybkim tempie. Scena pozostała w książkach.

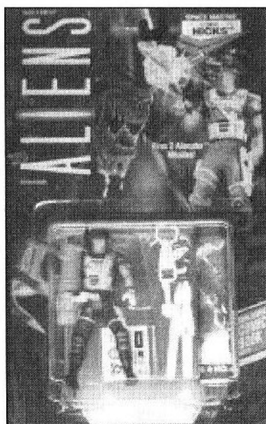
W ALIEN 3 także wycięto parę scen:
- sen Ripley (na początku filmu), w którym goniona jest przez obcego.
- Clemens wnoszący na rękach nieprzytomną Ripley po katastrofie kapsuły ratowniczej.
- w oryginalnym scenopisie była scena, w której, w momencie katastrofy, do hibernetycznej komory Newt dostaje się woda i dziewczynka tonie.

ŚWIAT OBCYCH

ALIEN to nie tylko cztery filmy. To osobny przemysł. Filmy z tej serii można zaliczyć do filmów kultowych. Jest cała masa fanów zbierających wszystko co jest z nimi związane (podobnie jak w przypadku STAR WARS, choć ta nie osiąga aż tak wysokiego poziomu). Są książki, komiksy, zabawki, gry karciane, jedna gra RPG (niestety niezbyt udana), są też oczywiście gry komputerowe. Istnieją setki stron w internecie poświęconych różnym zagadnieniom z dziedziny świata ALIENS. W Polsce ukazało się siedem książek z serii ALIEN. Wydane przez wydawnictwo Alfa: "OBCY: 8 pasażer Nostromo", "OBCY: decydujące starcie" oraz "OBCY 3". Książki napisał Alan Dean Foster. Niedługo później wydawnictwo Orion wydało bardzo popularną w USA trylogię Steve'a Perry'ego, na którą składały się kolejno: "OBCY: Mrowisko ", "OBCY: Azyl " i "OBCY: Wojna samic" (bardzo ciekawy jest także komiks stworzony na podstawie książek przez Verheidena i Nelsona "ALIENS: OUTBREAK"). Trylogia Perry'ego opowiada o tym, jak ziemia zostaje całkowicie opanowana przez obcych. Ripley (tym razem jako android stanowiący jej wierną kopię) wraz z przyjaciółmi próbują odzyskać kontrolę nad naszą planetą. Historia jest alternatywna w stosunku do wydarzeń przedstawio-







nych w trzeciej i czwartej części sagi. Całkiem niedawno ukazała się książka na podstawie scenariusza "ALIEN 4: Przebudzenie", nosząca ten sam tytuł.

Z komiksów, za sprawą TM-SEMIC, wydany został w Polsce świetny "ALIENS vs PREDATOR". Wydawnictwo ma w planach wypuszczenie następnych komiksów z serii. Komiks jest interesujący treściowo, również wykonanie rysunków stoi na wysokim poziomie. Oczywiście polskie wydanie komiksu w niczym nie da się porównać do wydania amerykańskiego, o sztywnej okładce, drukowanego na papierze kredowym (na takie luksusy będziemy musieli trochę poczekać...). Zainteresowanych komiksami ze świata Obcych zachęcam do odwiedzenia strony firmy DARK HORSE COMICS (www.darkhorse.com). Ceny oryginalnych komiksów sprowadzanych do Polski przez różne firmy i księgarnie wahają się od 50 do 100 zł (mam na myśli wydania albumowe).

Popularną u nas pozycją jest karcianka ALIENS vs. PREDATOR, wydana przez firmę HarperPrism. Na razie wyszła tylko wersja startowa (premiere). Od wyniku sprzedaży zależy, czy firma będzie wydawać następne dodatki. Zasady gry są stosunkowo proste i już po kilkakrotnym przewertowaniu instrukcji można zasiąść do gry. Ciekawym aspektem karcianki jest możliwość gry w trzy osoby. Można się wcielić w obcych, predatora lub dowodzić oddziałem komandosów, których celem jest uratowanie kolonistów. Gra jest standardowo wydawana w podstawkach (osobne dla każdej z ras) i "boosterach" zawierających dodatkowe karty. Cena podstawki waha się w granicach 30 zł a a cena boosterów to jakieś 10 zł. Gra jest warta polecenia wszystkim fanom świata ALIENS.

Jeśli chodzi o zabawki i figurki ALIENS, to zdobycie ich w Polsce stanowi nie lada problem (produkuje je Hasbro). Jedynym rozwiązaniem dla fanów jest próba sprowadzenia ich z zagranicy. Miejmy nadzieję, że sytuacja ulegnie zmianie, ponieważ figurki są wykonane naprawdę dobrze.

Z wartych wymienienia gier komputerowych osadzonych w świecie ALIENS mieliśmy za czasów C64 strategię ALIENS, w której dowodziliśmy odziałem komandosów. Następnie zręcznościowy cykl Alien Breed z widokiem z góry, ALIEN 3 – standardową platformówkę na Super Nintendo, przygodówkę ALIENS: A Comic Book Adventure, FPP Alien Breed 3d na Amigę, oraz kolejne dwie strzelaniny 3d – ALIENS vs. PREDATOR na Jaguara oraz ALIEN Trilogy na PlayStation i PC. Teraz mamy przyjemność grać we wspaniałą grę, jaką jest ALIENS vs PREDATOR, którą z poprzednikiem z Jaguara łączy tylko tytuł.



Elementy, o których wspomniałem powyżej to tylko ułamek tego, co dostępne jest na rynkach zachodnich. Wyszła masa komiksów, książek i różnego rodzaju albumów poświęconych tematyce związanej z filmem. Sam spis tytułów zająłby całe dostępne mi miejsce. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że polskie firmy wydawnicze zainteresują się w końcu tematem i, tak jak to ma miejsce z Gwiezdnymi Wojnami, także książki ze świata obcych znajdą swoje miejsce na półkach księgarń.

CIEKAWOSTKI / TRIVIA

- pierwszy szkic obcego przedstawiał go jako istotę posiadającą oczy.
- w scenie, w której Dallas, Kane i Lambert opuszczają w kombinezonach statek, wystąpiło troje dzieci, co miało na widzach sprawić wrażenie, iż Nostromo jest znacznie większy niż w rzeczywistości.
- Bolaji Badejo, człowiek który krył się w kostiumie Xenomorpha w jedynce, został dosłownie zgarnięty z ulicy przez Ridleya Scotta, który potrzebował kogoś naprawdę wielkiego do tej roli, a Bolaji znakomicie spełniał ten warunek (ponad dwa metry wzrostu).
- tylko Scott i John Hurt (Kane) wiedzieli, co ma się stać w scenie z jajem, reszta ekipy tylko się domyślała.
- w oryginalnym scenariuszu była łóżkowa scena pomiędzy Ripley i Dallasem! Nie została jednak sfilmowana.
- frontalna część kostiumu Obcego jest zrobiona z ludzkiej czaszki.
- "Peace Through Superior Firepower" ma napisane na swojej koszulce Frost.
- "El Riesgo Siempre Vive" to napis na pancerzu Vasquez. Po hiszpańsku i w wolnym tłumaczeniu oznacza: "Podejmowanie ryzyka jest potrzebne by przeżyć".
- na hełmie Ferro możemy zauważyć napis "Fly the Friendly".
- wygląd Sulaco bazowany jest na wyglądzie karabinu M-41 Pluse Rifle wykorzystywanego przez MARINES.
- "Adios" wymalowane jest na karabinie Vas.
- aktor grający brata Newt, Tima, jest jej rzeczywistym bratem.
- ładowarki typu P-5000 w ALIENS zostały wyprodukowane przez firmę Caterpillar Tractor, która zajmuje się produkcją urządzeń takiego typu jak traktory, podnośniki i ładowarki. Na ładowarkach w filmie widać logo firmy.
- Ripley w ALIENS chodzi w gustownych butkach zrobionych przez firmę ... Reebok! Widać to między innymi w scenie, gdy Ripley wsiada do ładowarki.
- British Aerospace pomagała (w sekrecie) przy projektowaniu statku zrzutowego (UD-4l "Chevenne") z dwójki.
- drugi statek zrzutowy nosił nazwę "Smart Ass".

OBCY W INTERNECIE

http://www.hrgiger.com – oficjalna strona H.R.Girgera

http://alienuniverse.simplenet.com/Universe.html – ciekawa strona jednego z fanów (spora liczba trailerów)

http://www.microsolutionsnet.com/alien/ring.htm – ring stron poświęconych ALIENS

http://cse.unl.edu/~jraises/aliens/malien.htm – dużo interesujących materiałów związanych z cyklem

http://start.at/weyland-yutani

http://www.aliens.star.gdansk.pl – moja własna strona poświęcona serii ALIENS

NA KONIEC...

...chciałbym zaznaczyć, że to co napisałem jest tylko bardzo fragmentarycznym przybliżeniem fenomenu OBCYCH. Temat jest bardzo obszerny i nie sposób nawet wspomnieć o wszystkich zagadnieniach z nim związanych, a co dopiero dogłębnie je przedstawić. Jednak mam nadzieję, że artykuł przybliżył wam chociaż trochę światek, w którym nikt nie usłyszy waszego krzyku...

Rafał Frąckiewicz "Rif"

ALIENS VERSUS PREDATOR*

Gdzieś w otchłaniach kosmosu ludzie napotkają niebezpieczeństwa przypominające najgorsze koszmary. Gdy spotkają się ze sobą rasy obcych i predatorów nikt nie będzie prosił o litość. W zależności od nabytych przez wieki cech, walka toczyć się będzie o honor, albo przetrwanie. Nie ma co liczyć na szczęście, w tej grze najmniejszy błąd może okazać się ostatnim, a przydatny może być tylko instynkt i odpowiednie zabawki. Każda z ras posiada specyficzne umiejętności i różni się wyposażeniem, przez co ma całkowicie odmienny styl gry.

Gra ukazała się 15 maja 1999 r., w chwili gdy KOMPENDIUM 5 wesoło się drukowało. Dlatego wyczerpujący poradnik zamieścimy w K6, tu zaś informacje ogólne.

1. COLONIAL MARINE

Pamiętasz pewnych siebie wojaków zmierzających na Lv-426, aby dokopać Obcym w ALIENS? Już po pierwszym spotkaniu z przeciwnikiem zmienili nastawienie. W grze kolonialni komandosi mają ten sam problem.

Postać jest bardzo typowa, taki zwykły Quake'owy ludek, który nie ma jednak za przeciwników śmiesznych botów, lecz przerażające hordy obcych. Marine posiada zestaw gadżetów, które mogą ocalić tyłek i pozwolić odnieść zwycięstwo. Jest dobry dla początkujących: gra żołnierzem przypomina tradycyjne shootery.



UZBROJENIE

M-41A Pulse Rifle
Typ amunicji: M309 10mm, granatnik M40
Magazynek: 99 pocisków
Przycisk #1: Standardowa seria
Przycisk #2: Strzał z podpiętego granatnika M40
Przeciwko Obcym: Dobry
Przeciwko Predatorom: Słaby

Od początku gry musisz polegać na tej spluwie, będącej typowym uzbrojeniem ziemskich żołnierzy. Szybkostrzelna, stanowi duży atut komandosa, choć czasami potrafi się zaciąć. Ma podczepiony skuteczny granatnik, z którym trzeba uważać, bo przy bliskim trafieniu rani bohatera.

M-56 Smart Gun
Typ amunicji: M250 10mm
Magazynek: 500 pocisków
Przycisk #1: Strzał
Przycisk #2: Włączanie bądź wyłączanie trybu automatycznego naprowadzania.
Przeciwko Obcym: Bardzo dobry
Przeciwko Predatorom: Zaawansowany

To już nie przelewki, automatyczne śledzenie celu bardzo ułatwia walkę, szczególnie z obcymi. Z nim na chwilę stajesz się myśliwym, niestety tylko na chwilę, bo magazynków nigdy nie ma pod dostatkiem.

M240 Flamethrower
Typ amunicji: kanister z napalmem
Magazynek: 100 w kanistrze
Przycisk #1: Standardowy strzał
Przycisk #2: Brak
Przeciwko Obcym: Zaawansowany
Przeciwko Predatorom: Bardzo słaby

Miotacz ognia nie wymagający zbytniej celności. Paliwo wystarcza, jak wszystko dostępne w grze, na kilka akcji i należy pamiętać o tym, by używać miotacza stojąc w miejscu lub cofając się, unikając przy tym nadpalenia własnej skóry.

M83A2 SADAR
Typ amunicji: rakieta
Magazynek: 1 rakieta
Przycisk #1: Standardowy strzał
Przycisk #2: Brak
Przeciwko Obcym: Rozrywająca
Przeciwko Predatorom: Bardzo dobra

Rakieta jak rakieta, robi bum, ale należy uważać, by samemu nie zrobić sobie krzywdy

Grenade Launcher (Incendiary Grenades, Fragmentation Grenades, and Proximity Mines)
Typ amunicji: Incendiary Grenades, Fragmentation Grenades, Proximity Mines
Magazynek: 6 granatów każdego typu
Przycisk #1: Standardowy strzał
Przycisk #2: Przełączanie rodzaju granatów

Przeciwko Obcym: Bardzo dobra
Przeciwko Predatorom: Zaawansowana
Przyjemna wyrzutnia granatów o różnym zastosowaniu

Minigun
Typ amunicji: nieznany
Magazynek: 800 pocisków na pasie
Przycisk #1: Standardowy strzał
Przycisk #2: Brak
Fire #2: Brak
Przeciwko Obcym: Wymiatacz
Przeciwko Predatorom: Wymiatacz
Największy killer dostępny w grze.

Sentry Gun
Automatyczne działko strzelnicze ustawione w dobrym miejscu może powstrzymać silny atak. Należy pamiętać, że posiada limitowaną amunicję.

WYPOSAŻENIE

Motion Tracker - detektor ruchu wykrywa poruszające się obiekty. Tak jak w filmie, polegać na nim specjalnie nie można, bo prędzej się wpadnie w paranoję niż coś się skorzysta. Wszystko przez to, że obcy nie działają szablonowo i starają się atakować z najbardziej dziwacznych miejsc.

The imaging magnifier - urządzenie podobne do noktowizora. Zbawienne w ciemnych pomieszczeniach, czyli niemal przez cały czas. Sylwetki obcych wyróżniają się i łatwiej jest nie dać się zaskoczyć. Korzystanie z noktowizora wyłącza detektor, a w pomieszczeniach, w których umieszczone są światła, obraz zlewa się w białą plamę.

Jetpack - pozwala latać.

Phosphoris flares - flary fosforyzujące rozjaśnią ciemne zakamarki.

TAKTYKA

Łatwo nie będzie. Każda arena jest rozległa i nie wiadomo dokładnie, gdzie znajdują się cele. Warto poznać teren na pamięć, by nie latać, jak zagubiony w supermarkecie człeczyna, co naraża na ciągłe ataki przeciwnika i stratę magazynków. Apteczki rozmieszczone są losowo, lecz nie więcej niż w dwóch miejscach dla każdej. Podnoszą poziom zdrowia natychmiast po wzięciu, dlatego schylaj się po nie tylko wtedy, gdy są niezbędne.

Przeciwko Obcym

Pozbądź się strachu i nie stój długo w jednym miejscu. Strzelania w panice przynieść może tylko stratę bezcennej amunicji. Obcy atakują na ogół z kanałów, zza zakrętów, w tunelach i czynią to błyskawicznie. Liczy się precyzja oddawanych strzałów. Krótka celna seria w głowę jest wystarczająca. Pamiętać trzeba, że kwas z trafionego ciała Obcego robi kuku podobnie, jak jego pazury. Najlepiej kosić Obcych w wąskich tunelach, poruszając się do tyłu. W małych pomieszczeniach walka nie jest wskazana.

Przeciwko Predatorom

Tych skubańców ciężko brać na dystans, choćby ze względu na ich uzbrojenie. Jedno co można polecić to minigun. Ze względu na odporność na ogień Predatora, w starciu zupełnie nieefektywne staje się korzystanie z miotacza ognia.

2. ALIEN

Stworzonko sympatyczne, ale tylko wtedy, gdy samemu wdzieje się jego skórkę. Ocząt nie posiada, ale nadrabia to wyostrzonymi zmysłami. Widzimy świat, ale w psychodelicznej perspektywie. Obcy posiada dwa tryby patrzenia na świat: nawigacyjny i łowczy. Rewelacyjnie oddano umiejętność biegania Obcego po ścianach. Świat staje się wówczas zupełnie zakręcony, góra – dół, wszystko pomieszane. Opanowanie tego specyficznego poruszania się wymaga treningu i jest niezbędne od samego początku gry. Obcy nie posiada uzbrojenia w tradycyjnym tego słowa znaczeniu. Do walki służą mu łapki, ogonek i zmyślna podwójna szczęka. W grze przewija się sześć stadiów rozwoju pupilka: Facehugger, Alien (regular kind), Advanced Strain (or "Praetorian"), Predator Hybrid (or "Predalien"), Queen, i Xenoborg.

UZBROJENIE

Sharp claws (przycisk #1)
Przeciwko Ludziom: Bardzo dobre
Przeciwko Predatorom: Zaawansowane
Ostre pazurki kota to nic, przy odpowiednikach posiadanych przez Obcego. Szybkie cięcia i przeciwnika nie ma.

Tail Spike (przycisk #2)
Przeciwko Ludziom: Bardzo dobry
Przeciwko Predatorom: Bardzo dobry
Ogonek jest jeszcze bardziej zabójczy od pazurów. Dłuższe przytrzymanie przycisku #2 powoduje śmierć przeciwnika w każdym przypadku.

Secondary Jaws (przycisk #1)
Przeciwko Ludziom: Zabójcze
Przeciwko Predatorom: Słabe
Druga szczęka Obcych to nie sztuczna szczęka wstawiana dziadkom u dentysty. Obcy sięga nią błyskawicznie do mózgu i tym samym podnosi swoje własne siły witalne. Używa się niestandardowo – gdy po podejściu do przeciwnika nakierujemy się na jego głowę, na ekranie pojawiają się ząbki małej szczęki. Wystarczy przytrzymać pierwszy przycisk i siup – kto zamawiał móżdżek na kolację?

TAKTYKA

W każdym przypadku jest podobna. Należy jak najbardziej niepostrzeżenie podkraść się do przeciwnika i zabić go szybkimi machnięciami pazurów bądź ogona. Do takiego działania przydaje się zmyślny sposób biegania po ścianach czy sufitach i skradanie się niewielkimi kanałami.

3. PREDATOR

Oto kolejna sympatyczna rasa z odległych części wszechświata. Postać charakteryzuje się indywidualizmem, świetnym uzbrojeniem i charakterem łowcy. Celem w życiu jej przedstawiciel jest zdobywanie trofeów, a więc zabijanie tych, których uważa za godnych przeciwników. Cza-

sami odchodzi się od tej reguły i poluje na co popadnie. Po kilkugodzinnej praktyce można dojść do wniosku, że granie Predatorem jest zdecydowanie najciekawsze, wszakże można dokonywać nim najbardziej spektakularnych akcji i jest to postać najwszechstronniejsza. Jako, że zdecydowana większość arsenału i dodatkowych bajerów korzysta z energii, należy ją szanować tzn. celnie strzelać i oszczędnie korzystać z maskowania i trybów widokowych.

UZBROJENIE

Wristblades
Typ amunicji: Brak
Magazynek: Brak
Przycisk #1: Szybkie cięcie
Przycisk #2: Mocne cięcie
Przeciwko Obcym: Niezłe
Przeciwko Ludziom: Dobre
Kawałek mocnego żelastwa umocowanego na ręce stanowi doskonałą broń do walki wręcz. Przydaje się, gdy chce się zaoszczędzić energię lub amunicję.

Energy Pistol
Typ amunicji: Elektryczna energia pulsacyjna
Magazynek: Zapas energetyczny
Przycisk #1: Standardowy strzał
Przycisk #2: Kula energetyczna
Przeciwko Obcym: Dobry
Przeciwko Ludziom: Dobry
Mały pistolecik, który można nazwać plujką, tak bowiem wygląda strzał z niego. Pod drugim przyciskiem znajduje się coś ciekawszego – energetyczna kula. Porównywalna do granatu.

Spear Gun
Typ amunicji: Barbed spears
Magazynek: (1)
Przycisk #1: Standardowy strzał
Przycisk #2: Brak
Przeciwko Obcym: Niezły (strzał w głowę zabójczy)
Przeciwko Ludziom: Bardzo dobry (strzał w głowę zabójczy)
Prawie zawsze zabójcze są trafienia w kolonistów. Plusem jest korzystanie z własnego źródła zasilania, minusem niemożność korzystania równocześnie z pola maskującego: strzał automatycznie wyłącza je.

Shoulder Cannon
Typ amunicji: Plazma
Magazynek: Zapas energetyczny
Przycisk #1: Standardowy strzał (przytrzymany zwiększa ilość energii wystrzeliwanej)
Przycisk #2: Użycie po podładowaniu przyciskiem #1 energii, zachowuje ją na następny strzał
Przeciwko Obcym: Bardzo dobry
Przeciwko Ludziom: Zabójczy
Zdecydowanie najlepsza broń Predatora. Ma niesamowitą siłę, a podczas pracy z włączonym maskowaniem użycie odpowiedniego trybu widzenia spowoduje automatyczne namierzanie celu. Skuteczność jest wtedy niemal stuprocentowa.

Homing Throwing Disc
Typ amunicji: Brak
Magazynek: (1)
Przycisk #1: Wystrzelenie dysku
Przycisk #2: Brak
Przeciwko Obcym: Zabójczy
Przeciwko Ludziom: Zabójczy
Nieznana dotąd odmiana frisbie, nie nadaje się do rekreacyjnych, plażowych celów. Za ażdym razem dysk jest zabójczy i, co ciekawe, potrafi obsłużyć jednorazowo kilka celów.

Self Destruction – nazwa mówi sama za siebie. Stosuje się tylko w trybie multiplayer. zymś takim jeden z Predatorów chciał załatwić naszego Arniego, ale ten był twardszy od tomówki. Nie jest to zabawka, za użycie której dostaje się nagrodę fair play, ale w sytuacji rytycznej zawsze miło zabrać ze sobą kilku ludzkich graczy.

WYPOSAŻENIE

Cloaking Device – maskowanie łowcy jest niczym niezbędnik skauta. Wadą jest energożerność: duża porcja przy włączaniu i dalej stały, równomierny upływ. Gdy pole jest aktywne, można włączać tryby wzroku dostosowane do różnych obiektów.

Marine Vision Mode – gdy uruchomisz ten tryb wszyscy napotkani ludzie będą świecić niczym lampki na bożonarodzeniowej choince

Alien Vision Mode – jak podpunkt wyżej, ale dotyczy Obcych

Grappling Hook – najlepszy patent wśród gadżetów łowcy. Wystrzeliwana linka przykleja się do prawie każdej powierzchni i ściąga w to miejsce Predatora. Miło jest wisieć na suficie z włączonym maskowaniem i bezkarnie na zoomie odstrzeliwać główki nic nie przeczuwającym komandosom.

Medicomp – podręczna apteczka. Zażycie lekarstw wyglądem przypomina pakowanie w siebie 220 V i przy okazji kosi nieprzyzwoicie zasoby energetyczne. Natychmiastowo przywraca siły witalne.

TAKTYKA

Przeciwko Ludziom

Włączone pole maskujące i shoulder cannon to mieszanka nie do powstrzymania dla ludzi. Zresztą rzadko stanowią oni zagrożenie: gdy jest ich dużo, gdy mają minigun lub gdy nasze zasoby energetyczne spadły do zera. Pomimo technologicznych atutów łowcy, ciekawie jest grając nim stosować sztuczki, które umożliwia linka.

Przeciwko Obcym

Maskowanie na wiele się nie zda, bo przecież Obcy nie posiadają oczu, a jedynie bardzo wyczulone inne zmysły. Mimo to warto włączyć pole, bo dzięki temu można korzystać z Alien Vision Mode, co pozwoli shoulder cannon automatycznie namierzać Obcych. Również w walce przeciwko paszczakom przydaje się linka. Jak powszechnie wiadomo lubią one atakować z przeróżnych kanałów, a przy pomocy linki można się tam dostać. Odwiedzenie kilku Obcych podczas ich poobiedniej sjesty w kanale, zawsze zaoszczędza kłopotów na przyszłość.

Tomasz Nowak "GamBeat"

BLOOD 2: CZAS CALEBA

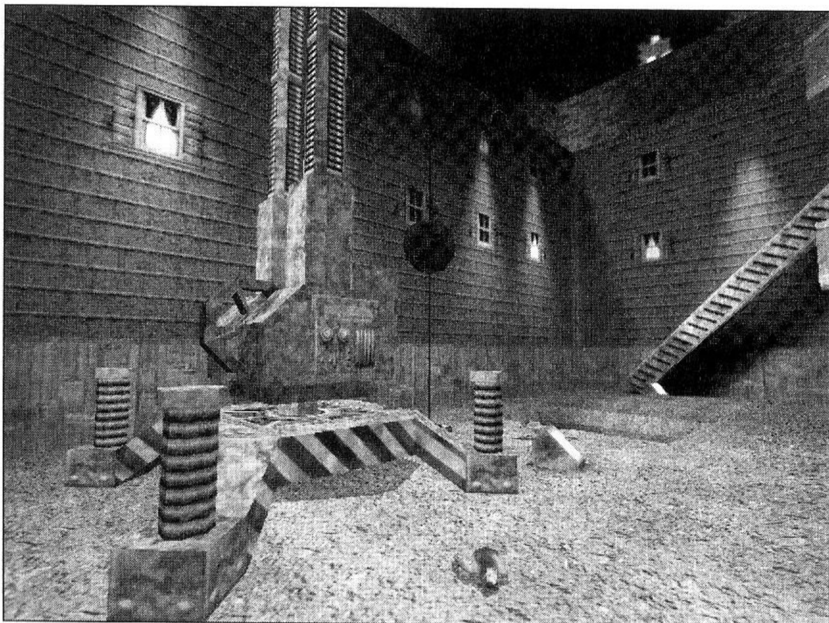
Nadeszły ciężkie dni...
Chaos ogarnął ludzkość, zwiastując rychłą apokalipsę.
W mroku zalegającym nad światem, zamieszkała śmierć.
To znak że Caleb wkrótce powróci, i tym razem nie będzie sam.

Blood 2: The Chosen to jedna z najbardziej oczekiwanych gier 1998 roku. Ciężki, hardcorowy klimat (flesh&blood) miał przyciągnąć do monitorów setki wyznawców Caleba i organizacji Cabal. Trzeba przyznać, że ludziom z Monolith udało się spełnić składane obietnice.

Pierwsza odsłona przygód Caleba miała pecha. Nie dość, że pojawiła się mniej więcej w tym samym czasie co Quake, to była dyskryminowana przez rzesze wyznawców Duke Nukem 3D. Krucjata przeciwko samozwańczemu bogowi, Tchernobogowi, zdobyła jednak niemałą popularność. Wpływ na to miała z pewnością oprawa graficzna, odwołująca się do zawartości atlasu anatomicznego oraz dodanie magii. Blood u jednych budził odrazę, innych zachwycał. Wystarczający powód by pokusić się o stworzenie kontynuacji i wystarczający powód by zagrać. I to co najmniej dwukrotnie.

Blood 2: Dawno, dawno temu...

Po pokonaniu Tchernoboga, Caleb zniknął. Odrodzony, nieumarły wojownik przemierzał Ziemię, tępiąc wyznawców znienawidzonego Boga. Był jednak sam... Cabal, starożytna sekta



powstała tysiące lat temu, egzystowała wyłącznie dzięki fanatycznym przesłaniom i kolejnym wcieleniom swego bóstwa. Według rygorystycznych reguł, tylko czyści duchem i ciałem mogli zostać członkami sekty. Młodzi ludzie spędzali czas poświęcając się nauce kontrolowania własnego organizmu i hartowaniu cierpliwości. Tak było do czasu ostatniej inkarnacji Tchernoboga, kiedy do sekty zaczęli być wcielani także nieprzystosowani. Członkowie byli często zastraszani i torturowani, a osoby świadome istnienia kultu ginęły w tajemniczych okolicznościach.

W roku 2028 Cabal stał się najpotężniejszą sektą i jedną z największych korporacji na Ziemi (Cabalco). Firma posiadała olbrzymie udziały w niemalże każdym sektorze przemysłowym, co gwarantowało jej wysoką pozycję i wpływy. Cabal nie działał otwarcie. Swoich wyznawców i żołnierzy rekrutował spośród pracowników firmy, ale i ludności cywilnej. Przez wieki przywództwo nad sektą było dziedziczne, a w przypadku nie posiadania potomka przez ostatnio panującego, nowego lidera wybierano na zgromadzeniu Kapłanów. Niektórzy z liderów mieli zaszczyt stać się fizyczną inkarnacją Tchernoboga, co dawało im większą kontrolę nad setkami wiernych.

Banda fanatyków, rządzonych przez kapłanów, przeistoczyła się w potężny koncern zdolny przejąć władzę nad Ziemią. Co gorsze, liderzy kultu Cabal odnaleźli sposób, by za pomocą dziur w czasoprzestrzeni sprowadzić zawieszonego w niebycie Tchernoboga do naszej rzeczywistości i doprowadzić do kolejnej inkarnacji – tym razem w ciele demonicznego przywódcy Cabalco – Gideona.

W walce z organizacją o tak wielkim potencjale, Caleb nie miałby szans gdyby nie Wybrani (The Chosen). Wybranym zostawało się tylko raz i tylko z nadania Tchernoboga. Po śmierci bóstwa ostało się ich jedynie czworo. Zadanie Caleba polega na odnalezieniu i zjednoczeniu wybranych – tylko w ten sposób mogą oni pokonać Cabalco i przeszkodzić zagładzie Ziemi. Akcja Blood 2 rozpoczyna się w momencie, gdy Caleb rozpoczyna pościg za ostatnim z magicznych przedmiotów potrzebnych mu do mrocznej ceremonii wezwania pozostałych Wybranych.

Blood 2: Wybrani

Blood 2 ma dwa tryby gry dla jednego gracza. W pierwszym trybie jesteśmy skazani na pojawiające się od czasu do czasu przerywniki, rozwijające przed nami wątek przygodowy. Jako Cabal przechodzimy kolejne etapy gry, próbując doprowadzić do zjednoczenia drużyny. W drugim trybie wybieramy jednego z Wybranych i podejmujemy samotną krucjatę przeciwko Gideonowi.

■ Caleb

"Zbyt uparty by się poddać, zbyt głupi by umrzeć" – taką opinię o głównym bohaterze wydał jeden z poruczników armii Cabal. Kierujący się częściej rozumem niż emocjami, stał się jednym z najlepszych wojowników. Niepowstrzymanym, podobnie jak zahartowane ostrze jego noża i teflonowe kule. Caleb zyskał na popularności jako zimny, wyrafinowany i brawurowy wojownik, który nie boi się wskoczyć samotnie do pomieszczenia pełnego przeciwników, by dokonać egzekucji. Kiedy Caleb wkracza do akcji, nikt nie uchodzi z życiem. Po pokonaniu szesnatej inkarnacji Tchernoboga, Caleb postanowił odzyskać skradzioną mu pozycję w organizacji Cabal i doprowadzić do jej zniszczenia.

Pragnienie zemsty jest na tyle silne, że Caleb zdolny jest poświęcić nie tylko siebie, ale i swoich towarzyszy. Aż trudno uwierzyć, że wewnątrz tej maszyny do zabijania bije martwe serce zdolne kochać. Szkoda tylko, że miłość w którą Caleb wierzy, okaże się jedynie iluzją.

■ Ophelia

Zimna niczym lód, sprytna niczym lis. Bezsprzecznie czarna owca w grupie Wybranych. Często nie podporządkowuje się działaniom reszty, jest impulsywna i opanowana

jednocześnie. Walczy szybko, cicho, wykorzystując swoje wszechstronne możliwości. Jej ulubioną bronią jest para szybkostrzelnych Berret i czarna magia, która zwiększa moc wystrzeliwanych pocisków. O jej umiejętnościach może świadczyć zdolność trafienia w locie muchy odległej o 200 metrów. Przywrócona do życia przez Caleba, jako nieumarła istota nie potrafi odnaleźć się w szalonej rzeczywistości. Pogarda dla Caleba, jedynej kochającej ją osoby, doprowadza często do konfliktów między tą dwójka.

■ **Gabriella**

Prawdziwy wojownik z krwi i kości. Honor i odwaga, tradycja i poświęcenie. Gabriella brała udział w wielu wojnach i bitwach już jako dziecko, poznała olbrzymią ilość technik pozbawiania życia, stając się chodzącą bronią. Najpotężniejsza z Wybranych, przewyższa wzrostem samego Caleba. Jej wadą jest to, że zbytnio polega na swojej sile i umiejętnościach władania bronią. Potężna zbroja sprawia, iż Gąbriella często porusza się wolniej od Ishmaela. Jej poczynaniami kieruje pragnienie władzy i potęgi, przez co stanowi potencjalne niebezpieczeństwo dla reszty Wybranych i łatwy kąsek dla agentów Cabalco.

■ **Ishmael**

Małomówny akolita o kamiennej twarzy jest brutalnie działającym, zdecydowanym mordercą. Niezmącony umysł, brak jakichkolwiek pozytywnych uczuć i umiejętność władania czarną magią sprawiają, iż jest niebezpiecznym przeciwnikiem. Jego wrogowie giną nagle, szybko i krwawo.

Ishmael wyznaje ideę pojedynczego, śmiercionośnego ataku. Wyposażony w potężny umysł, jest jedynym oprócz Cabala członkiem Wybranych, który rozumie na czym polega ich krucjata. Tak niebezpieczny i inteligentny wojownik ma własne plany co do Cabalco, ale czy da radę je zrealizować?

Blood 2: Cabal Dream Team

Pomijając ostateczną transformację Gideona, z większością przeciwników możemy poradzić sobie za pomocą konwencjonalnej broni. Ostateczna rozgrywka wymaga jednak zebrania wszystkich Wybranych i wykorzystania ukrytej w Calebie mocy.

■ **Gideon**

Szef Cabalco i przywódca sekty. Jego największym przekleństwem jest brak potomka, który mógłby zająć jego miejsce. Bezlitosny, bezwzględny i szalenie inteligentny kapłan, wierzy, że jest aniołem wyznaczonym przez Tchernoboga. To pod jego rządami Cabal i Cabalco stały się potężnymi organizacjami, mającymi wpływ na bieg wydarzeń w przyszłości. Chęć zemsty i wykonania egzekucji na Calebie graniczy u Gideona z obsesją. W swoim szaleństwie jest gotów zaprzedać duszę najmroczniejszym z demonów, w zamian za pomoc w zniszczeniu pogromcy Tchernoboga i jego przyjaciół. Gideon w trakcie gry przechodzi transformację, w wyniku której zamienia się w olbrzymiego pająka, zaś później staje się kluczem do międzywymiarowego portalu prowadzącego do Tchernoboga.

■ **Mad Scientist & Scientists**

Szef działu naukowego i bionicznego w Cabalco, zajmujący się ulepszaniem agentów i tworzeniem nowej generacji superżołnierzy oraz broni dla potrzeb fanatycznej armii Cabal. Wszczepy i implanty pozwalają zwiększyć umiejętności, a pranie mózgu pozbawia jakichkolwiek zbędnych uczuć. Mad Scientist posiada śmiercionośne ostrza zamiast palców rąk. Jest zupełnie niegroźny: nie posiada przeszkolenia wojskowego. Cechą tej grupy jest wrodzona ciekawość i chęć przeprowadzania eksperymentów, nawet gdy znajdują się pod ostrzałem. Nie dziwi więc, że są najczęstszymi "przypadkowymi" ofiarami w Blood 2.

■ Zealot

Tylko wyjątkowo uzdolnieni wojownicy mogą zostać poddani procesowi transformacji, a jedynie kilku przeżywa makabryczny rytuał. Zealot to jedyny żywy członek armii Cabal, stworzony za pomocą czarnej magii. Wyposażeni w specjalnie zaprojektowane implanty, są niebezpiecznymi przeciwnikami nie cofającymi się przed ścianą ognia. Często towarzyszą grupom fanatyków, stanowiąc wsparcie ogniowe w razie konfliktu. Specjalne oprogramowanie nie pozwala im wpadać w panikę, chociaż zdarza się, iż podejmują samowolną walkę ze swoimi potencjalnymi sprzymierzeńcami. Ich zakryte maskami twarze są jedynie nieruchomymi powłokami nie reagującymi na rzeczywistość. Chodzą słuchy iż rytuał transformacji powoduje, iż nie mogą spoglądać na świat naturalnymi oczyma.

■ Cultists

Szarzy żołnierze, ukryci w garniturach pracowników, mundurach ochrony zakładów przemysłowych czy w przebraniu bezdomnych. Największa liczebnie grupa oddanych Cabalowi, jednocześnie najsłabiej uzbrojona i stanowiąca najmniejsze zagrożenie. Pranie mózgu i odpowiednie szkolenie zagwarantowało, iż otworzą do Wybranych ogień w momencie, gdy ci odwrócą się do nich plecami. Mają tworzyć pierścień ochronny i pierwszą linię obrony. Brak jakiegokolwiek ubioru ochraniającego ciało przed kolizja z kulami tworzy z nich łatwy i mało satysfakcjonujący cel.

■ Bone Leech

Ten mały, szybki i zwinny pasożyt żyje w kanałach ściekowych i magazynach Cabalco. W korzystnym środowisku potrafi zadomowić się na stałe, doprowadzając do infekcji przypadkowych ludzi a także pracowników Cabalco. Słaby pancerz i wątła budowa ciała czyni z niego mało odpornego przeciwnika.

■ Soul Drudge

Po zainfekowaniu przez Bone Leech, u ofiary dokonuje się przemiana zamieniająca zainfekowanego człowieka w żyjącego Zombie. Bone Leech przejmuje kontrolę nad ciałem ofiary, jednocześnie nie naruszając mózgu (dzięki czemu ofiara może dalej funkcjonować). Soul Drudge jest podatny na ciosy, dopóki jednak nie dosięgną one pasożyta – pozostaje aktywny. Zombie atakuje tylko z bliska, najczęściej za pomocą przypadkowych narzędzi, siekier i desek. Z dystansu nie stanowi zagrożenia, dopóki postępująca transformacja nie zamieni go w Drudge Lord.

■ Drudge Lord

W odróżnieniu od swej pierwotnej wersji, ten Zombie posiada już umiejętność korzystania z broni palnej. Na jego piersiach znajdują się metalowe łuski ochraniające przed pociskami. Długie ramiona i pokaźne rozmiary czynią zeń mało ruchliwego lecz niebezpiecznego przeciwnika. Drudge Lord zwykle towarzyszy grupie zwykłych zombie-krewniaków lub występuje w parze z innym Lordem. Nie jest ostateczną formą transformacji.

■ Drudge Priest

Najbardziej przerażająca wersja wchłoniętego pasożyta, kontrolującego ciało ofiary. Priest posiada zdolności magiczne i wykorzystuje je do stawania się przezroczystym widmem, często atakującym z powietrza. Najniebezpieczniejszą bronią jest umiejętność wydalania ze swego wnętrza niewielkiej ilości pasożytów, które w grupie mogą stanowić poważne zagrożenie.

■ Shikari

Niebezpieczny drapieżca z rozwiniętymi narządami węchowymi. Poluje w grupach do pięciu sztuk i jeśli zostanie zauważony samotnie, postara się sprowadzić swoich pobratym-

ców. Walka za pomocą szponów w ataku bezpośrednim. Nie oznacza to, że Shikari są łatwym celem. Ich zwinność i szybkość potrafi doprowadzić do skoku adrenaliny i niepotrzebnego marnotrawstwa amunicji. Shikari nie zaatakują, jeśli użyjemy przeciw nim silnej broni – zwykle będą uciekać w poszukiwaniu kryjówki nadającej się do wyprowadzenia ataku z zaskoczenia.

Blood 2: Klepsydra

Grywalność w przypadku Blood 2 jest sprawą kontrowersyjną. Akcja i historia nie są ciągłe. Nie widzimy wszystkich etapów historii, przez co można zagubić się w wydarzeniach prezentowanych na ekranie. Skoki w czasie, zmiany lokacji i szczątkowe ilości fabuły prowadzącej nas od punktu startu do punktu końcowego, to najważniejsze wady gry. Nie oznacza to, że w Blood 2 nie można zagrać. Należy jedynie bardzo dokładnie wczytywać się w treść fabuły na ekranie pomiędzy kolejnymi etapami. Wadą jest małe urozmaicenie zadań, jakich musimy się podejmować w czasie gry. Przechodzenie poziomu od punktu Start do punktu Winda, nie bawi już tak jak kiedyś. Jeśli dodamy do tego fantastyczną realizację scenografii, hektolitry kapiącej zewsząd krwi i luzackie teksty Caleba ("Another day, another kill, another corpse..."), możemy odnieść wrażenie iż gra została skończona za szybko i zamiast prawdziwie emocjonującego widowiska mamy przed sobą coś na kształt "Opowieści z Krypty".

Blood 2, mimo dziur w przygodzie, posiada niezłą warstwę fabularną, której wszystkie wątki łączą się w jedna logiczną całość dopiero pod koniec gry. Wykorzystanie elementów magicznych i motywów religijnych nie jest obce gatunkowi gier FPPS. Magią władaliśmy już w grach Heretic i Hexen. Najlepiej zjawisko odwoływania się do używania mocy pozaziemskich zostało jak dotąd przedstawione w Jedi Knight. Szkoda że w Blood 2 nie wykorzystano podobnego pomysłu. W produkcie Monolith można natomiast znaleźć wiele odwołań do klasycznych filmów S-F i horrorów, a także religii z wielu zakątków świata.

Do gadżetów filmowych zaliczam wirujące metalowe kulki i stary jak świat pomysł z shotgunem wykorzystany na podobną skalę w serii Evil Dead. Lalka Voodoo (czyli Wanga) to opatentowany już element religii Voodoo, pochodzącej z Filipin. Niestety, w grze działanie lalki nie ma wiele wspólnego z prawdziwymi Wangami, które zwykle musiały posiadać wplecione w siebie włosy ofiary i wypełnione były gliną. Wangi pełniły też rolę bardzo użytecznych instrumentów lekarskich w medycynie niekonwencjonalnej (Hoodoo). Szkoda tylko, ze twórcy gry nie zainteresowali się katolicyzmem, mimo zalewu symboli religijnych. A gdyby tak Caleb ruszał do walki z kropidłem i krzyżem obwiązanym warkoczem czosnku? Amen.



Adam Lomnic "Sheeana"

HALF-LIFE

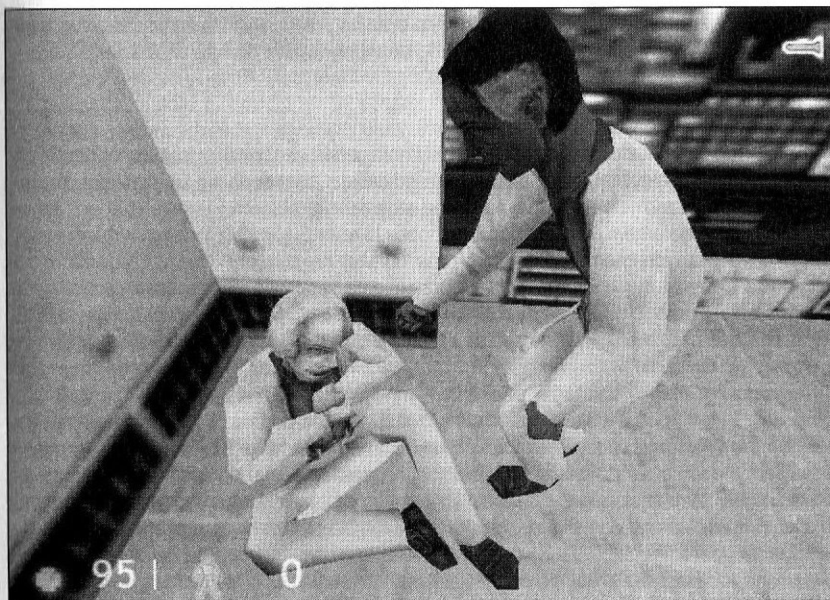
W grze wcielamy się w naukowca Gordona. Akcja zaczyna się tuż przed fatalnym eksperymentem, który spowodował otwarcie wrót międzywymiarowych. Zanim do tego dojdzie, pojawiasz się jak co dzień w pracy.

ANOMALOUS MATERIALS

Zwiedzaj pomieszczenia, aż natrafisz na takie, gdzie zauważysz kostiumy za szybą. Wciśnij przycisk na komputerze, a szyba rozsunie się i będziesz mógł wziąć kombinezon. Zjedź niżej windą. Pogadaj z kumplami po fachu – otworzą ci drzwi. W głównym pomieszczeniu wespnij się po drabinie i uruchom machinę. Zejdź niżej. Gdy klatka się otworzy, wprowadź wózek z kryształkiem do promienia. Wszystko trafi szlag, a ty fartem przeżyjesz.

UNFORESEEN CONSEQUENCES

Wróć do góry. Uszkodzone drzwi ze skanerem siatkówki zadziałają, gdy spróbujesz je otworzyć. Znajdziesz łom, unikaj potworków skaczących na głowy. Jak porozmawiasz ze strażnikiem, pójdzie za tobą i zabije kilku wrogów. Gdy znajdziesz przewrócony komputer wejdź na niego i wentylacją przejdź do pomieszczenia obok. Kawałek dalej namów naukowca siedzącego w kącie do otwarcia drzwi, gdzie znajdują się granaty. Dojdziesz do otworu w podłodze. Wskocz tam. W suficie znajduje się jeszcze jeden otwór zakryty kratami. Idź dalej, aż natrafisz na pokrętło. Przekręć je. Woda momentalnie się podniesie – wpłyń



w drugi otwór. Użyj dużej wajchy, by uruchomić windę. Wejdź na nią nim zjedzie zbyt nisko. Nie wchodź na mostek, tylko skacz po srebrnych rurach na drugą stronę. Uważaj na języki zwisające z sufitu. Możesz wrzucić skrzynkę do wody, by posłużyła jako most, albo wejść do wody i przepłynąć pod kratami z drugiej strony. W drugim przypadku wejdź po drabinie i przejdź przez drzwi. Już wiesz, gdzie jesteś. Wejdź w kolejne drzwi, aż dojdziesz do miejsca z kolejką nad tobą. Wejdź na samą górę. Po skrzynkach zawieszonych w powietrzu przejdziesz dalej. Bez większych kłopotów powinieneś dostać się do windy. Zjedź niżej...

OFFICE COMPLEX

Nie podchodź do iskrzących kabli z prądem wystających z sufitu. Wejdź w wentylację po lewej. W pomieszczeniu znajdź drzwi otwierające miejsce z głównym wyłącznikiem prądu. Uważaj na języki. Teraz będziesz mógł spokojnie przejść dalej. Udaj się poprzez skrzynki (musisz je zniszczyć) – zobaczysz stojącego za kratami strażnika. Uważaj, by go nie zabił potwór po drugiej stronie, bo nie będzie nikogo, kto otworzyłby ci drzwi. Znajdziesz amunicję. Wróć do głównego holu i przez okno wskocz na stół w zalanym wodą pokoju. Po drugiej stronie wciśnij przycisk wyłączający światło. Możesz wejść do wody i przez kanał wentylacyjny iść dalej. W pewnym momencie spadniesz niżej. Użyj krat, by wejść znowu do góry. Zniszcz kraty otworu wentylacyjnego i idź przed siebie. W pomieszczeniu obok, po prawej stronie, znajduje się działo, które atakuje wszystkie poruszające się obiekty. Wyskocz i szybko zlikwiduj je. Pogadaj ze strażnikiem, to pójdzie za tobą. Kiedy będzie się wydawało, że nie ma przejścia dalej, zniszcz deski blokujące wejście do tuneli. Latarka pomoże zorientować się w ciemnościach. Użyj wajchy i wejdź do lodówki. Z lewej strony znajdziesz czerwony przycisk. Wciśnij go, a wózek pod sufitem zacznie jeździć. Cofnij się i znowu wentylacją dostaniesz się do miejsca, z którego będziesz mógł skoczyć na wózek. Wyskocz z niego na drugą stronę. Właściwa droga prowadzi w lewo, ale z prawej zauważysz martwego strażnika i trochę sprzętu. Idź przed siebie, aż dojdziesz do otwartego szybu windy. U góry na drabinie wisi naukowiec. Weź rozbieg i wskocz na drabinę przed tobą. Na samej górze zrób sobie wejście do windy od góry (lewy górny róg dachu) i wskocz do niej.

WE'VE GOT HOSTILES

Od teraz będziesz często napotykał miny oraz działa strażnicze z fotokomórkami. Promienie niebieskie aktywują miny, a czerwone – działka. Czasem da się je przeskoczyć, czasem nie. Najlepszą metodą jest wypatrzenie stojaka z karabinem i zestrzelenie go, zanim cię zauważy. Problemem mogą być również obcy teleportujący się z innego wymiaru w najmniej oczekiwanych momentach. Cały czas uważaj na sensory. Nawet nieuważne popchnięcie skrzynki może spowodować uruchomienie zapalnika. Po drodze napotkasz kawałek śliskiej podłogi, obok znajduje się otwarty szyb – nie spadnij przypadkiem w dół. Dalej zauważysz naukowca, który krzycząc ze szczęścia biegnie w stronę żołnierza. Zostanie zastrzelony. Chłopaki w czarno-białych mundurach to również twoi wrogowie, znacznie sprawniejsi niż ofermy z innego świata. Użyj windy. Wyżej idź w prawo, aż napotkasz taśmociągi. Biegnij pod prąd. Na końcu drogi znajdziesz się po drugiej stronie korytarza (jesteś po prawej stronie, poznajesz fotokomórki?). Zniszcz działka. Bez większych kłopotów powinieneś dostać się do windy prowadzącej na powierzchnię. Wyżej sytuacja okaże się poważna. Militarni zaczną grzać ze wszystkiego, co mają. Największe kłopoty mogą sprawić ich granaty. Jak tylko wybijesz grupę stanowiącą bezpośrednie zagrożenie, schowaj się w bunkrze pośrodku placu. Zejdź na dół i otwórz drzwi prowadzące do dużego szybu wentylacyjnego. Jak tylko zrobi się przejście, część ścian wybuchnie, a z góry zaczną na li-

nach zjeżdżać komandosi. Spadnij na dół, najlepiej z prawego górnego rogu. Wejdź w środkowy kanał. Na końcu użyj kontrolki przy komputerze aby otworzyć drzwi silosu.

BLAST PIT

Łomem utoruj sobie przejście i windą zjedź niżej. Wejdź na wózeczek i użyj kontrolki. Klawiszami góra/dół zmieniasz prędkość pojazdu. W pewnym momencie stracisz kontrolę i gwałtownie zakończysz przejażdżkę. Zauważysz dziurę w jednej z rur. Musisz tam wejść. Nie powinieneś mieć problemów z dojściem do windy (skacz po rurach). Teraz wielokrotnie będziesz strzelał do potworów znajdujących się na mostach obok beczek. Uważaj, ponieważ wybuchające pojemniki mogą uszkodzić most, a wtedy zostaniesz zmuszony skakać. Wciśnij przycisk, by dostać się do środka pomieszczenia. Spotkasz umierającego naukowca, który poleci uruchomić silnik. Jak tylko przejdziesz dalej, zrozumiesz dlaczego. Aby odpalić test, musisz najpierw podłączyć przewody paliwowe i prąd. Wąż jest ślepy i reaguje na wszelkie dźwięki. Skrzynki stojące obok schodów zniszcz z góry, by nie przeszkadzały podczas biegu.

Wejdź w drzwi na środkowym poziomie. Idź przed siebie, aż natrafisz na ślepy zaułek z napisem "fuel room". Po drugiej stronie znajdziesz kanał prowadzący na sam dół. Zejdź tam, potem jeszcze raz po drabinie do góry, aż znajdziesz potężny wentylator. Pod nim znajduje się przycisk uruchamiający. Jak tylko go użyjesz, szybko idź do góry, zanim płaty nie rozpędzą się. Wskocz na wirnik, który podniesie cię do góry. Zniszcz belki i wejdź do kanału wentylacyjnego. Dojdziesz do pomieszczenia, gdzie będziesz mógł włączyć przepływ tlenu i wodoru. Wróć do węża i udaj się do drzwi na najniższym poziomie. Przeskocz ponad przerwą w moście i idź przed siebie, aż natrafisz na kałużę wody. Dalej znajdziesz kilka skrzynek. Zrób z nich most przez wodę: później będzie tu płynął prąd. Użyj windy. Ta zatnie się i będziesz musiał zeskoczyć na drabinę, która biegnie po ścianie. Dalej znajdziesz główne pomieszczenie z generatorem mocy. Wagonikiem przejedź się na drugą stronę. Wejdź wyżej. Musisz włączyć dwa przełączniki znajdujące się po obu stronach urządzenia. Uważaj, aby nie strącił cię inny wagonik, który szybko porusza się po okręgu. Gdy to zrobisz, wróć do węża. Włącz test i obserwuj, jak potwór się smaży. Wejdź w dziurę, która powstała na dole. Schodź powoli, najlepiej użyj latarki. Wskocz do wody, by uniknąć ran. Zanurkuj na samo dno. Są tam wentylatory. Po jednej stronie nie ma sufitu i możesz wypłynąć. Idź po rurach aż znajdziesz pokrętło. Wskocz do rury, gdzie znajduje się małe przejście w kratach. Biegnij tak długo, aż podłoże się zarwie i spadniesz.

POWER UP

Biegnij przed siebie, aż zauważysz żołnierzy walczących z wielką bestią. Przejdź koło nich, nawet cię nie zauważą. Idź na dół, aż znajdziesz pokrętło i czerwone drzwi. Kręć tak długo, aż przejście stanie się możliwe. Wejdź do góry. Kieruj się zgodnie z drogowskazami do generatora. Jak zauważysz windę, spuść ją na dół, ale sam na nią nie wchodź. Spójrz w dół i zniszcz miny przyczepione do ścian. Przy okazji zginie parę potworków. Po tej operacji sam zjedź. Schodami zejdź na sam dół, aż do wody. Uważaj na pływające robaki, nie gryzą zbyt mocno, ale szkoda marnować energię. Mechanizmy do połowy zanurzone w wodzie są zablokowane przez kilka skrzynek. Zniszcz je, a zaraz wszystko zacznie pracować. Wróć do góry, do kontrolki generatora. Jeden z przycisków jest wyłączony, włącz go. Teraz, kiedy prąd już płynie, udaj się do ogromniastego gościa, który rozwalił komandosów. Wejdź do pomieszczenia "track control", zignoruj chwilowo wajchę i zeskocz niżej. Biegnij w lewo, do korytarza. Potwór pójdzie za tobą. Na końcu znajdują się jakieś przetworniki prądu. Z tyłu włączasz zasila-

nie i monstrum, które pewnie już stoi za tobą, momentalnie usmaży się. Wyjdź przez drzwi z prawej strony. Wjedź drezyną na środek koła. W kontrolce przestaw dźwignię tak, by koło przekręciło się i by możliwy był wyjazd. Wsiądź do pociągu i na pełnym gazie rozbij skrzynki.

ON A RAIL

Gdy dojedziesz do szlabanu, strażnik opowie ci ciekawą historię. Wciśnij przełącznik na ścianie, a belka się podniesie. Na tym poziomie będziesz prawie bez przerwy poruszał się po torach. Czasami niezbędne okaże się bieganie na własnych nogach. Pamiętaj wtedy, aby nie dotykać środkowej szyny, bo porazi cię prąd. Uważaj na spadające kawałki skał, by nie strąciły cię z pojazdu. Poza tym panel drezyny możesz stosować jako ochronę przed działkami i rakietami. Jedź, aż zobaczysz DRUGI znaczek zmieniający tor. Strzel w niego, a pojedziesz prosto, zamiast skręcać. Zatrzymaj się w miejscu ze schodami do góry po prawej. Nie niszcz skrzynek, za nimi czeka działko. Wrzuć przez szparę granat. Wciśnij przycisk, by ogromne szczypce wiszące nad torami (minąłeś je) odsunęły się. Wsiądź do wózka, przestaw najbliższą zwrotnicę i przejedź obok szczypiec. Przy następnej bramie czynność jest podobna. Wysiadasz, przestawiasz wajchę i jedziesz dalej. Przy następnym postoju musisz wysiąść z drezynki na dłużej. Uwolnij strażnika, a ten pójdzie za tobą. Kawałek dalej znajduje się działko zamontowane w ścianie. Jedynym sposobem na zniszczenie go jest wrzucenie granatu w szparę pomiędzy samym bunkrem a ścianą. Wejdź w czerwone drzwi z napisem "blast doors". Zejdź po schodach niżej, a znajdziesz nowy wózek. Już po chwili natrafisz na gościa, który z dużej odległości zacznie strzelać rakietami. Najlepiej schyl się (będą wtedy przelatywać nad tobą), a tuż obok żołnierza wychyl się i go zabij.

Na następnym postoju, aby dostać się do przełącznika, należy najpierw przeskoczyć zielone skrzynki. Jedyny sposób na sukces, to skakać z pozycji klęczącej. Zejdź z powrotem do pojazdu. W następnym pomieszczeniu przełącznik otwierający przejście znajduje się koło bunkra, który niszczysz w standardowy sposób. Po drodze przestaw zwrotnicę. Nie pamiętam dokładnie, ale chyba było to tutaj. Gdy z równoległej szyny wyjedzie komandos na podobnym wózku, zejdź ze swojego i idź tam, gdzie on pojechał. Kiedy wyjdziesz na powierzchnię i wybijesz wszystko, wejdź w następne blast doors. Uważaj na żołnierzy, którzy rzucają granatami nawet zza skrzynek, kiedy są zupełnie niewidoczni. Po chwili natrafisz na schody z fotokomórkami. Aby przejść bez uszkodzeń, przesuń dużą skrzynkę po prawej stronie schodów. Kiedy przeczołgasz się pod pierwszymi dwoma promieniami, wstaniesz i wskoczysz na skrzynkę. Teraz spokojnie przejdź na korytarz. W pomieszczeniu kontrolnym wciśnij przycisk "launch". Rakieta wyleci z silosu. Wróć drzwiami, którymi tu przyszedłeś. Brama z lewej strony będzie otwarta. Zejdź schodami na sam dół i wejdź do nowego wózka.

APPREHENSION

Niestety, przejażdżka nie potrwa długo. Pojazdu nie da się zatrzymać. Na dnie wody znajdują się beczki. Użyj ich, a dwie wypłyną na powierzchnię. Posłużą jako kładki pozwalające wydostać się na korytarz. Możesz też wydostać się w inny sposób. Popłyń podwodnym przejściem, aż wydostaniesz się na zewnątrz. Następnie musisz się dostać na drugą stronę pomieszczenia, gdzie wpadłeś do wody. W tym celu wejdź wyżej (korytarzami) i zeskocz w odpowiednią część. Znowu zanurkuj. Płyń szybko, bo może ci zabraknąć powietrza. Dalej zauważysz klatkę wiszącą nad wodą. Kolejno powinieneś dostać się na samą górę. Pamiętaj, by w tym miejscu nie wchodzić do wody. Pływa tam mało sympatyczna rybka.

Wejdź od góry, do klatki, która momentalnie spadnie na dół. Weź kuszę i zabij potwora. Wypłyń. Na dnie znajdziesz pokrętło. Kręć tak długo, aż wrota maksymalnie podniosą

ę i szybko pod nimi przepłyń. Dalej do góry po schodach i po kładce tuż nad wodą. Uwaj na śliskie części i zapadające się elementy. Aby uniknąć kąpieli i niechybnej śmierci staj się iść dokładnie pośrodku. Centralna belka nie łamie się. Dalej dojdziesz do krat. Mosz próbować skakać przez kabel z prądem, albo z prawej przez dziurę i nurkować (tym zem bezpiecznie). Obie drogi prowadzą do tego samego miejsca. Wejdź po schodach ozejrzyj się. Musisz dostać się na drugi koniec pomieszczenia. Możesz dopchać skrzyn- i w ten sposób wskoczyć na urwaną drabinę, albo uruchomić maszyny i unikając zgnieenia przeskakiwać na drugą stronę. Dalsza droga prowadzi do chłodziarki. Naukowiec coś ogada, a ty otwórz drzwi do lodówki. W środku będzie strasznie zimno, więc szybko kieij się do wyjścia (prawo, lewo, prawo). Drabiną w dół i nowe wyzwanie przed tobą: trzy varde kobietki, które są szybsze i celniejsze niż ty. Najlepiej je dogonić i centralnie rozwa. Jak już sobie z nimi poradzisz, wejdź na rampę i przytrzymaj (lub wciśnij wiele razy) wajhę, czy cokolwiek to jest. Otworzą się wrota. To, co spotka cię wewnątrz, jest nieuniknioe. Pomimo, że zabrali mi całą broń, scenka bardzo mi się podobała. Obudzisz się w śmieiach, w momencie, kiedy ściany zaczną się do siebie zbliżać. Szybko wskocz na skrzynki, potem na krawędź tak, by uniknąć zgniecenia. Weź łom. Następnie zeskocz niżej i wybij ziurę w kanalizacji. Ucieckniesz na powierzchnię.

RESIDUE PROCESSING

Przełącznik "flow control" powoduje podnoszenie poziomu cieczy w zbiorniku. Wejdź o drabinie i przejdź dalej. Jeśli dostaniesz się do pomieszczenia z zieloną poświatą, to traileś w dobre miejsce. Musisz przeskoczyć po kawałkach wystających z cieczy na drugą tronę. Rurami dojdziesz do kolejnych stref. Nie ma na tym poziomie większych tajemnic trudności. Trzeba iść przed siebie i uważać, by nie spaść. Kiedy wpadniesz do wody, czea cię mała, podwodna wycieczka. Droga jest jedna, ale w niektórych momentach trudno auważyć przejście. Wypłyniesz w miejscu z trzema wyciągami i trzema wajchami po prawej. Przestaw środkową tak, by wszystkie były skierowane ku górze. Wróć i wciśnij przyisk dokładnie naprzeciwko taśmociągów, za szybą. Mechanizm zatrzyma się, ale nie na długo – śpiesz się. Jedź dokładnie tam, gdzie prowadzą taśmociągi. Nie daj się zrzucić do otła, tylko spadnij na inny taśmociąg biegnący pod tobą. Po kilku spadach dojedziesz do dwóch taśm poruszających się w obie strony. Wejdź na pierwszą. Nie schylaj się, tylko popatrz przed siebie. Zauważysz minę, którą możesz strącić. Drugą (nie widać jej jeszcze) spróbuj zniszczyć bombą ze zdalnym zapalnikiem. Na końcu drogi uważaj, by nie spaść na dół, tylko przejdź na kładkę prowadzącą na schody.

QUESTIONABLE ETHICS

Aby wydostać się za drzwi, strzel w elektrodę na płocie. Dalej zniszcz osłonę przycisku i wciśnij go. Ze szkieł wyjdą goście z zamiarem zrobienia ci krzywdy. Potraktuj ich czymś bezpośrednio w twarz i po kłopocie. Po drodze weź ze sobą strażnika. Wbrew pozorom jest całkiem niezły, nie da się tak łatwo zabić. W pomieszczeniu z klatkami dla potworków wejdź za szybę i wciśnij przycisk. Wcześniej otwórz klatki. Promienie powinny zabić większość z nich. Po tym będziesz mógł wziąć sprzęt z pustych już klatek. Jeżeli nie chcesz się bawić w taki sposób, zabij wszystkie ręcznie. W budynku biega masa komandosów i potworków. Jeżeli będziesz się ostrożnie poruszał, powybijają się wzajemnie. Powinieneś znaleźć cztery pomieszczenia z mniejszymi laserami. Jeżeli będziesz miał kłopoty z ich znalezieniem, patrz na sufity. Niektóre są inne i właśnie one prowadzą do pokoi, których szukamy. Jak już wszystkie włączysz (na suficie widać promienie), to znajdź główne pomieszczenie z napi-

sem "do not obstruct laser shield", co mniej znaczy, by nie likwidować osłony laserowej. Aby było zabawniej, właśnie usuń osłonę, albo zablokuj ją. W tym celu przesuń skrzynkę znajdującą się obok, pod okno. Włącz laser, który po chwili przepali dziurę w ścianie. Spadnij na dół. Zeskocz na rury po lewej, by uniknąć strat energii. Za drzwiami znajdziesz naukowców, którzy cię stąd wyprowadzą. Przebiegnij na drugą stronę i wyłącz urządzenie. Pogadaj z jednym z kumpli i idźcie na górę. W holu głównym kolega otworzy wyjście.

SURFACE TENSION

Uważaj na bunkier, helikopter i żołnierzy. Nie walcz z nimi, tylko pędź przed siebie i wskocz do wody. Dopiero teraz masz prawdziwy problem: rybkę, którą miałeś już nieprzyjemność poznać. Wejdź po drabinie na wieżę i wyłącz turbiny. Znowu zanurkuj i na samym dole przekręć pokrętło, aż otworzy się przejście. Przepłyń i szybko idź przed siebie, bo chłopaki z mostu będą strzelać. Na mur dostaniesz się po drabinie. Powinieneś spotkać węża, którego już miałeś okazję zabić. Nie walcz z nim. W strefie, gdzie znajduje się pole minowe, poruszaj się po samych krawędziach, tuż przy skałach. W budynku "storm drain" wciśnij przycisk. Kawałek dalej otworzy się właz. Jest otoczony drutami, więc musisz do niego wskoczyć. Dojdziesz na otwarty teren. Z kuszy możesz pozdejmować komandosów. Dalej z prawej strony znajdziesz wyrzutnię rakiet. Zniszcz helikopter. Jeszcze dalej, po drabinach, wejdź na samą górę. Rury prowadzą do umocnień wojskowych. Mają dwa wyjścia. Możesz to wykorzystać, by zdezorientować żołnierzy. Rzuć granat z jednej strony, potem szybko przejdź do drugiego wyjścia. Chłopaki będą tak zakręceni, że nawet się nie zorientują, co się dzieje. Czołg zniszcz granatami, ze dwa, trzy powinny wystarczyć. Podejdź do bramy za nim, otworzy się. Następny czołg jest już znacznie twardszy, choćby z tego względu, że strzela rakietami. Potraktuj go tym samym. Dalej dojdziesz do uszkodzonego przekaźnika prądu od drugiej strony. Z przodu i z tyłu jest pole minowe. Uważaj na snajperów w oknach. Pole minowe zneutralizujesz strzelając w ziemię przed sobą, oczywiście z bezpiecznej odległości.

Rzuć granat w skrzynki nad płotem, by wyłączyć prąd. Przejdź pod drutami. Po przewróconym słupie dostaniesz się na dach. Po lewej stronie znajduje się dziura w dachu. Wskocz tam. W korytarzu zauważysz pierwsze miny. Jeżeli uaktywnisz choćby jedną, odpalisz wszystkie i wylecisz w powietrze razem z budynkiem. Nad większością promieni da się przeskoczyć lub przejść pod nimi. Ten przy schodach może sprawić kłopoty. Podsuń sobie obok skrzynkę i z niej wskocz wyżej. Dojdziesz do głównego pomieszczenia. Z daleka zabij potworki atakujące głowę, bo jak cię zobaczą, zaczną skakać. Przy okazji mogą zdetonować minę. Znajdź windę tuż przy ścianie. Zniszcz skrzynkę stojącą na niej, by wjeżdżając do góry nie uruchomiła zapalnika. Przejdź od drugiej strony do kontrolki. Wciśnij przycisk, a winda podjedzie. Wejdź na windę i z niej wskocz na główny elewator w środku pomieszczenia. Na zewnątrz nie strzelaj do obcych. Zaraz nadlecą myśliwce i je zbombardują. Potem wybiegną nasi, ale ciebie i tak będą chcieli zabić. Możesz spróbować szybko przebiec obok czołgu unikając rakiet. W budynku pogadaj ze strażnikiem, a otworzy ci magazyn pełen amunicji, fantastyczny widok. Po drugiej stronie budynku znajduje się urwana drabina. Prowadzi na dach zniszczonego budynku. Wejście może okazać się trudne, ale to jedyna droga. Po resztkach dachu dostaniesz się poza zabudowanie. Ostatni skok również nie należy do najłatwiejszych. Na zewnątrz pędź do dużego działa. Trochę się namęczysz skacząc do niego po skrzyniach, ale dzięki niemu zdobędziesz kontrolę nad terenem. Zabij wybiegających żołnierzy i zniszcz drzwi obok napisu "stop". Wejdź tam, a znajdziesz następne działko, tym razem mniejsze. Użyj go do zabicia całej masy elektrycznych potworków teleportujących się z innego świata. Wejdź na dziwną strukturę na

ziemi. Okaże się, że to winda. Zejdź z niej na dach. Obserwuj, jak obcy walczą z ludźmi. Dobij pozostałych i zejdź niżej. Znajdziesz szyb wentylacyjny. Wejdź weń. W szybie zaatakuje cię masa robaków. Spróbuj je zniszczyć łomem albo ucieknij. Po ponad 20 sekundach same wybuchną. Kontynuuj drogę w szybie. W pewnym momencie usłyszą cię komandosi na dole i zaczną strzelać. Cofnij się, by nie spaść. Spuść im na dół takie same robaki, jakie zaatakowały cię przed chwilką. Wyjdź przez drzwi. Ten numer może nie przejść, gdyż momentalnie chłopaki z zewnątrz zaczną rzucać granaty, które eksplodując, zatarasują przejście. Możliwe, ze wybuchnie też kawałek ściany w w garażu, jeżeli nie, to sam ją wysadź. W odpowiednim miejscu ma jaśniejszy kolor. Aby dostać się tam, przełącznikiem podnieś samochód do góry i wejdź na niego. Po lampach doskaczesz na koniec. Użyj dużego działa do wysadzenia drzwi i przeskocz przez dziurę w kładce. Zrób to przy samej poręczy, a na pewno się uda.

Dzięki śmiesznej windzie, którą widziałeś już wcześniej, dostaniesz się na dach. Rozbij kraty i wpadnij do wody. Idź rurą przed siebie. Kiedy żołnierz otworzy właz i wrzuci granat, szybko pryskaj. Potem będziesz mógł spokojnie przejść. Spotkasz strażnika, który będzie ci bardzo potrzebny. Weź go ze sobą, aż na zewnątrz, do budki przy największej bramie. Otworzy ci drzwi. Na parkingu zauważysz gościa, który paskudnie zieje ogniem. Nie patrz na niego, tylko biegnij w prawo ile sił. Dzięki znajomemu urządzeniu dostaniesz się za mur, do wody. Wypłyń i po rurze wejdź na najwyższy punkt. Tam znajduje się małe centrum dowodzenia. Zielona mapa przedstawia teren, na którym się znajdujesz, nawet jest zorientowana tak samo. Odwróć się, a zobaczysz w bramie stojącego potworka z parkingu. Ustaw współrzędne ataku na niego i wydaj rozkaz nalotu (środkowy przycisk). Jeżeli dobrze wycelowałeś, zginie. W następnej kolejności zniszcz białą wieżę, kawałek muru z lewej strony wieży i drzwi. Wejdź w nie i idź do przodu.

FORGET ABOUT FREEMAN

Jak tylko wejdziesz do pomieszczenia, sufit zacznie opadać. Cofnij się i stań z prawej strony. Trzeci kawałek upadnie dokładnie koło ciebie. Wskocz na niego i idź drzwiami w lewo, potem w prawo, aż dojdziesz do włazu. Otwórz go i wejdź do środka. Przy kanałach z wodą musisz przejść nad siatką. W tym celu zrzuć skrzynkę do wody i popchnij ją w kierunku siatki. Teraz spokojnie przejdziesz dalej. Zanurkuj pod zębatkami i innymi kręcącymi się częściami, aż napotkasz komandosów. Obok nich będzie przejście do góry. Wyżej przejdź obok czołgu, albo zniszcz go. Zjedź windą na sam dół. Skręć w prawo. W pomieszczeniu z czołgiem szybko wskocz na jego dach i użyj mniejszego działka do zlikwidowania pojawiających się potworów i drzwi dokładnie przed tobą. Przejdziesz przez duże wrota.

LAMBDA CORE

Wciśnij przycisk w pomieszczeniu kontrolnym, by uruchomić windę. Wyjdź szybko, by nie uciekła. Powinieneś spotkać czarne kobietki, które zaczną strzelać. W następnych lokacjach wybiegnie ci naprzeciw masa potworów. Póki nie zabijesz wszystkich, naukowiec nie otworzy drzwi. Z prawej strony kolega pokaże nową broń, a z lewej znajduje się wejście do reaktora. Aby go uruchomić, musisz włączyć system chłodzenia. W tym celu uaktywnij pompy. Są dwie i prowadzą do nich drogowskazy. Udaj się do pomieszczenia auxiliary reactor i zanurkuj w wodzie. Przepłyń w tunelu do rdzenia. Po jego obydwu stronach znajdują się przyciski. Wciśnij je, a woda się podniesie. Po drabinie wejdź na samą górę. W szybie nie ma windy, ale są schody. Użyj ich, by dostać się wyżej. W wielu miejscach znajdują się pokrętła, które wypuszczają parę z rur. Mogą posłużyć do likwidowania uciążliwych wrogów.

Znajdź drzwi z napisem "core level B". W środku zaczyna się niezła zabawa. Pomarańczowy teleporter jest wchodzący, a zielony wychodzący. Musisz się dostać na samą górę. Widzisz poruszające się kładki. Na każdym poziomie (z trzech) znajduje się jeden portal zielony. Kiedy kładka będzie tuż pod nim, wskocz do pomarańczowego. Tylko jeden z trzech portali prowadzi wyżej, na pierwszym poziomie jest to numer 2. Wskocz na dwójkę tak, by nie wpaść do portalu, odwróć się plecami do niego i patrz w górę. Zauważysz zielony, z którego za chwilkę wypadniesz. Jak tylko kładka go zasłoni, zrób krok w tył. Przykucnij, by nie zostać zrzuconym przez rury. Wyżej prowadzi teleporter numer 4. Na ostatnim piętrze dziewiątka jest nieczynna, a jeden z pozostałych prowadzi do pomieszczenia z innym portalem pośrodku, na razie przykrytym. Po bokach znajdują się dwa przyciski na ścianach. Skacząc po poruszających się kładkach musisz włączyć oba, a drzwi środkowego portalu rozsuną się na tyle, byś mógł się przecisnąć. Wejdź w drzwi. Naukowiec zrobi ci przejście. Pogadaj z nim, uzupełnij amunicję, weź dopalacz do skoków. Udaj się do głównego pomieszczenia z wrotami międzywymiarowymi. Gość u góry otworzy je, o ile będzie żywy. Musisz powystrzelać wszystkie latające paskudztwa. Gdy będzie po wszystkim, wejdź w portal.

XEN

Skacz z platformy na platformę, aż dostaniesz się do centralnej strefy. Często będą pojawiać się śmieszne niebieskawe jeziorka, które regenerują energię, póki się w nich stoi. Z boku znajdziesz wejście do wnętrza latającej wysepki. W środku rozchyl trzy stojaczki i zniszcz pojemnik ze świecącym paskudztwem. Zawartość poleci do otwartych stojaczków i pośrodku uaktywni się portal. Wejdź weń.

GONARCH'S LAIR

Cały poziom to walka z jakimś ogromnym pająkiem. Jak tylko go zauważysz, grzej ze wszystkiego w jego wór, który ma przyczepiony od dołu do korpusu. Razem z nim będzie biegać masa małych pająków – niszcz je łomem. Uwagę koncentruj na dużym okazie. Na razie nie da się go zabić, jak za dużo oberwie, to ucieknie. Idź za nim. Jeszcze dwa razy ucieknie zanim go zabijesz. W pewnym momencie zauważysz dziurę, gdzie pająk się schowa. Nie schodź tam od razu, tylko wrzuć do środka wszystkie wybuchające robaki, jakie ci pozostały. Uważaj też na dziurę pośrodku, jak do niej wpadniesz, zginiesz. Na końcu zabij pająka i wejdź do teleportu. Zanim to zrobisz, skocz kawałek w bok, do uzdrawiającego źródełka.

INTERLOPER

Znajdź jaskinię, do której wejście znajduje się z boku. Gdy zauważysz małe, pomarańczowe przejście, wejdź w nie. Wcześniej rozbij przeszkadzające kratki. Dostaniesz się do miejsca z białym słupem. Strzel w niego, a zjedzie na dół. Wejdź na końcówkę, a wyniesie cię na samą górę. Zeskocz po kładkach i wskocz na grzbiet latającemu potworkowi, który zawiezie cię do teleportera. W kolejnej strefie przejdź obok węża i wejdź do jaskini. Uważaj na wielką bestię ziejącą ogniem. Nie musisz jej zabijać, wystarczy, że się schowasz i przejdziesz dalej. Przeskocz nad przepaścią, dalej znajduje się następny teleporter.

Znajdziesz się w dziwnej fabryce. Nie strzelaj do więźniów (poznasz ich po tym, że nie strzelają do ciebie). Jeżeli zostawisz ich w spokoju, dadzą ci przejść. Użyj wind, by dostać się na taśmociągi. Przeskocz na drugi, który nie prowadzi do niebieskiego pola siłowego. Spadnij w dziurę. Idź tak długo, aż natrafisz na duże beczki zasłaniające przejście. Wcześniej będziesz musiał skakać po śmiesznych rurach poruszających się w górę i w dół. Gdy

zniszczysz (a należy to zrobić), wyjdą potwory. Dalej znajdziesz czerwone światełko szybie wentylacji. Wejdź do środka. W dużym pomieszczeniu zobaczysz windy. Przejdź nich na samą górę i wskocz do portalu. Znowu kilka kładek i kolejny portal, tym razem owadzący do samego szefa.

IHILANTH

Zniszcz pomarańczowe trójkąty. Kiedy gość zacznie strzelać zielonymi kulami teleporcyjnymi, daj się trafić. Dostaniesz się do innych pomieszczeń, gdzie znajdziesz masę brojenia, które przyda się w bezpośredniej konfrontacji. Strzelaj w poczwarę bez przerwy, otworzy się jej głowa. Skacz wysoko (używając do tego wysepek na ziemi) i wrzuć jej do odka granat, albo ładunek zdalnie odpalany. Dwa bezpośrednie trafienia powinny wystaryć. W sieci znalazłem jeszcze inne, znacznie fajniejsze rozwiązanie. Wskocz na głowę wora i nie ruszaj się stamtąd, a potem weź łom i rozwal mu łeb.

Zostało zakończenie. Zobaczysz gościa, który przewijał się przez całą grę (o ile dobrze atrzyłeś). Opowie ci to i owo, a na końcu zaproponuje pracę. Możesz wybrać, są dwa róe zakończenia.

Gra jest naprawdę czadowa i warto w nią zagrać. Mało która FPP tak wciąga. Postawiłym ją obok Unreala, a cała reszta siedzi gdzieś pod nimi.



Tomasz Nowak "GamBeat"

SHOGO: MOBILE ARMOUR DIVISION

W dawnych czasach twórcy gier musieli polegać na umiejętnościach fantazjowania i bogatej wyobraźni gracza. Prosta oprawa graficzna i muzyczna stanowiła jedynie dodatek do gry, napędzanej przez rozbudowaną fabułę (chociażby klasyczny Hobbit). Gracz musiał wygenerować we własnej podświadomości otaczający go świat, jednocześnie nie będąc ograniczonym przez wzorce narzucane odgórnie przez autorów. W dzisiejszych czasach gry, a szczególnie FPP, coraz wierniej przypominają rzeczywistość. Nie powinien więc dziwić pomysł amerykańskich wojskowych, którzy zaprągnęli obok symulatorów lotu i czołgów, wykorzystywać w wirtualnych symulacjach pola walki tego rodzaju programy.

Czy nowoczesne gry mają ujemny wpływ na wyobraźnię? Czy świat przedstawiony w takich grach jak UNREAL i HALF-LIFE jest na tyle rzeczywisty, by nie pozwalał graczowi interpretować go według własnego widzimisię? I najważniejsze... Jak prędko przyjdzie nam zakosztować wirtualnej rozrywki wykraczającej poza istniejącą rzeczywistość, gry doskonalszej niż otaczający nas świat, który choć często szary i smutny, jest jednak prawdziwy, ludzki.

SHOGO : INTRODUCTION

W FPP widzieliśmy już niemal wszystko. Obcych, mutantów, cyborgi, zombie, komandosów, esesmanów, szturmowców, wampiry a nawet dinozaury. Nikomu jednak, przez długi czas nie przyszło do głowy, by głównym bohaterem FPP uczynić potężne robocisko. Mechy od roku 92 (Mechwarrior) zajmowały poletko symulatorów działań bitewnych i nic nie wskazywało na to, byśmy w niedalekiej przyszłości spotkali chociażby komputerowe Puzzle z wielkim bojowym robotem w roli głównej. Monolith Studios pojawiło się na ustach gra-



y, gdy zaczęto wspominać o sequelu gry BLOOD. Zanim wielbiciele potwornego Caleba rzymali kontynuację jego przygód, na horyzoncie pojawiło się SHOGO. Pojawiło się bez umnych zapowiedzi, bez wielkiej kampanii reklamowej. Z pewnością miało utorować dro- nadchodzącemu BLOOD 2, zapoznać graczy z umiejętnościami programistów i fantazją chitektów od storyline. Tymczasem SHOGO zdobył co najmniej taką samą liczbę wielbi- eli, a przyczynie tego stanu rzeczy na imię "Anime".

HOGO : ANIME?

Na podstawie scenariusza SHOGO można by było pokusić się o stworzenie bardzo ekawego Anime lub co najmniej Mangowego komiksu. Gra jest przepełniona wieloma ele- entami charakterystycznymi dla obydwu form japońskiej sztuki rysunkowej. Nie chodzi lko o małe noski i wielkie oczy u postaci, chociaż trudno zaprzeczyć iż jest to jeden z cha- kterystycznych jej elementów. Nie chodzi o gęsto porozwieszane na ścianach kalenda- e, plakaty i billboardy, pełne kuszących rysunkowych postaci reklamujących nowy film b płytę. Shogo przypomina Anime głównie za sprawą superzręcznej realizacji, sekwencji rzerywnikowych, pojawiających się pomiędzy poziomami i w trakcie gry. Przerywniki są enerowane w środowisku 3D, a dzięki dokładnemu wykonaniu postaci i bogato wypełnio- emu otoczeniu (zwróćcie uwagę na scenografię Maritropy) – mamy wrażenie uczestnic- wa w interaktywnym filmie. Czyżby gra komputerowa wyprzedzała fenomen kina?

Wielbiciele serii BattleTech czy Patlabor powinni czuć się usatysfakcjonowani. Połowę ponad 30 misji wykonujemy zakuci w potężną, mechaniczną zbroję. Sam design robotów raz rynsztunku bojowego poszczególnych formacji nawiązuje najsilniej do "Appleseed" Ma- amune Shirow. Tę graficzną zupę należy doprawić wspaniale przyrządzoną fabułą, zawie- ającą w sobie wszystko, czego można się spodziewać po dobrym filmie. Tragiczna miłość o dwóch kobiet, zemsta na maniakalnym przestępcy, zdrada najbliższych przyjaciół i wal- a o ich ocalenie, sabotowanie działań przełożonych i w najważniejszym momencie gry – okonanie wyboru pomiędzy przeznaczeniem a obowiązkiem. A wszystko to dzięki super- recyzyjnie nakreślonym sylwetkom postaci. Historia każdej z nich rozwija się, podobnie jak abuła, wraz z postępami w grze. Część ginie zanim zdążymy je polubić, niektóre mimo na- zej niechęci, docierają z nami do finalnej sekwencji. Znakomicie prezentuje się muzyka na- iązująca do motywów dalekiego wschodu oraz udźwiękowienie produkcji, przenoszące as w całkiem inny świat. Jeśli oglądałeś kiedyś Robo-Anime i marzyłeś o tym by znaleźć się agle w centrum wydarzeń, masz teraz jedyną szansę, by spełnić swoje pragnienia.

SHOGO : RZUT OKIEM

Dlaczego właściwie piszemy tyle o SHOGO, a nie o HALF-LIFE czy BLOOD 2? Pomijając akt, iż jest to pierwsza naprawdę przyzwoita gra FPP bazująca na kulturze wywodzącej się poza USA i Europy, istnieje kilka dodatkowych powodów dla których bez wahania sięgnął- ym po tę grę jako pierwszą. SHOGO jest pierwszą grą FPP nie stworzoną w oparciu o świat STARWARS o tak rozbudowanej warstwie fabularnej. Podobnie jak legendarny i nawet dzisiaj godny polecenia JEDI KNIGHT:DARK FORCES II, posiada dwa zakończenia, wynikające z podjętej przez nas w krytycznym momencie decyzji. Pod względem zawartości i bogactwa abuły SHOGO spokojnie może rywalizować z dzieckiem Valve Software i ze swoim młod- szym bratem – BLOOD 2. SHOGO miała nad nimi taktyczną przewagę w postaci czasu – po wspaniałym przyjęciu przez graczy wersji demo, Monolith postanowił przyspieszyć wydanie gry o cały miesiąc. Gra, podobnie jak BLOOD 2, wykorzystuje moc engine'u Lich Tech, po- rzuconego niegdyś przez Microsoft. Monolith zajął się niechcianym bękartem. Zrobił to na-

prawdę dobrze. Engine obsługuje systemy Motion Capture i animacji szkieletowej. Oprogramowanie pracuje w środowiskach: Win NT i UNIX, a koszt licencji na jego wykorzystanie przy produkcji jednej gry (nie mylić z liczbą jej kopii) to 250 tysięcy dolarów. Dużo, czy mało? Biorąc pod uwagę możliwości jakie oferuje wciąż dopracowywany system, nie jest to wiele, szczególnie, gdy weźmie się pod uwagę, iż jest to tylko niewielka część kosztów jakie na Zachodzie ponosi się przy tworzeniu gry. Engine wykorzystuje sterowniki Direct3D i sprawia, iż gra działa z przyzwoitą prędkością już na poczciwym iP133, wyposażonym w VooDoo 2.

SHOGO : HISTORIA KONFLIKTU

Gdy władzę w galaktyce objęło UCA (United Corporate Authority) wydawało się iż gwarantuje to w miarę spokojną egzystencję na kolonizowanych planetach. Pozory myliły. Na nieszczęście odkryto całkiem nowe ciało kosmiczne – planetę Cronos. Początkowo planeta stała się celem kolonizatorów i korporacji przemysłowych, które przyczyniły się do rozwoju przemysłowego i urbanizacji powierzchni planety. Na Cronosie żyło jednak jeszcze "coś" starszego od rasy ludzkiej. Cothineal miał kilkaset kilometrów i spoczywał rozciągnięty pod powierzchnią planety. Nie był pojedynczym organizmem do jakich przyzwyczaili się ludzie. Był energią milionów istnień i dysponował potężną siłą psychiczną, dzięki której mógł oddziaływać na słabe umysły. Obcy nie mógł ciągle pozostawać w ukryciu. Wydzielana przez niego substancja, odkryta przez kolonizatorów Kato, znalazła zastosowanie w przemyśle zbrojeniowym. To poważnie zagrażało bytowi obcego organizmu. Cothineal wykorzystując swoje umiejętności oddziaływania na umysły ludzkie przejął kontrolę nad grupą niezadowolonych z prowadzonej przez UCA polityki, by wzniecić powstanie. Klan upadłych (The Fallen) szybko przejął władzę na planecie, obierając za swą bazę operacyjną miasto Avernus.

SHOGO Industries i konkurencyjne CMC podjęły nierówną walkę z klanem. Wsparcie dla mega-korporacji ze strony UCA było kwestią oczywistą. Krążownik Leviathan został oddelegowany do Cronos, by stłumić bunt. Zamach na przywódcę rebelii – Ivana Isarevicha – stał się głównym celem działań UCA w rejonie planety. W "honorowej" misji udział wzięli: Sanjuro, Toshiro, Kura i Baku. Zadanie zostało wykonane, jednak w wyniku nieprzewidzianej aktywności Cothineal doszło do potężnego trzęsienia ziemi i zniknięcia części oddziału. Sanjuro, jako jedyny ocalały, stanął przed komisją dyscyplinarną. W wyniku apelacji Admirała Akaraju wyrok zamieniono na zawieszenie w czynnościach.

Rebelianci, niezbyt zadowoleni z rozwoju wypadków, ograniczyli się wyłącznie do prowadzenia działań partyzanckich wokół swojej siedziby – miasta Avernus. Ich nowym, bezwzględnym przywódcą został człowiek używający imienia Gabriel.

SHOGO: PL

Trzeba uczciwie przyznać, iż firma TOPWARE INTERACTIVE, pracująca nad lokalizacją SHOGO:MAD, stanęła na wysokości zadania. SHOGO jest nie tylko pierwszym tak dobrze spolszczonym zachodnim produktem, ale i pierwszą grą FPP, której spolszczenia się podjęto. Lokalizacja objęła warstwę dźwiękową, graficzną oraz tekstową. Oprócz zawartości ekranów startowych, przetłumaczone zostały wszystkie komunikaty oraz dialogi jakie możemy usłyszeć w grze. Mimo iż w postprodukcji nie brali udziału znani aktorzy, głosy zostały podłożone bardzo umiejętnie, a ich barwa doskonale uzupełnia charakter poszczególnych postaci. Po raz pierwszy także dialogi brzmią naprawdę profesjonalnie, za co słowa uznania należą się realizatorom dźwięku. Tłumaczeniu uległa część napisów umieszczonych na elementach graficznych, w tym na teksturach opisujących odwiedzany etap. Na

szczęście dla odbiorcy zmiany są jedynie kosmetyczne, dzięki czemu wiele lokacji (np. Maritropa i Shannara) zachowuje swój magiczny klimat podmiejskich dzielnic.

Dobrze, że polscy wydawcy decydują się na przygotowywanie rodzimych wersji wydawanych produktów. Szkoda tylko, że takie produkcje jak SHOGO: MAD PL trafiają się rzadko.

SHOGO : OSOBY DRAMATU

Poniżej znajdziecie spis wszystkich postaci występujących w grze. Część z nich pojawia się tylko raz lub dwa - są jednak integralną częścią gry, przez co nie można ich pominąć.

Sanjuro Makabe - główny bohater, w którego postać się wcielamy.

Jako zdyscyplinowany, doskonale wyszkolony żołnierz i operator MCA (Mobile Combat Armour), Sanjuro jest bezlitosnym zabójcą chcącym za wszelką cenę pomścić śmierć brata i narzeczonej. Wystawiony przez los na okrutną próbę lojalności wobec dowódcy i braterskiej miłości podejmie decyzję, która zaważy na losach wielu istnień.

Toshiro Makabe / Gabriel - brat Sanjuro, uznany za zaginionego, okazuje się być największym zagrożeniem dla UCA, a także dla swojego brata. Żyjący pod kontrolą Cothineal - kilkusetkilometrowego stworzenia, jest aniołem zagłady, przywódcą klanu Upadłych (The Fallen).

Baku / Uziel - Przyjaciel Toshiro i Sanjuro z czasów akademii. Jest jednym z zaginionych pilotów i jednocześnie oddanym członkiem klanu. Pogłębiająca się choroba psychiczna i uraz spowodowany swą "śmiercią", czynią z niego groźnego przeciwnika. Jako Uziel, stanowi prywatną ochronę Gabriela.

Kura Akkaraju - Podobnie jak Toshiro, uznana za zaginioną podczas samobójczej misji w mieście Avernus. Kura okazuje się być szpiegiem UCA, a jej nieoczekiwane pojawienie się jeszcze bardziej komplikuje życie Sanjuro. Kura jest kobietą czynu i dobrze sobie radzi z ShotGunem.

Kathryn Akkaraju - Siostra Kury i aktualna narzeczona Sanjuro. Na krążowniku Leviathan pełni funkcje oficera łączności. Kathryn, w odróżnieniu od swojej siostry, brzydzi się przemocą fizyczną. Dzięki satelitarnemu komunikatorowi nie raz wyratowała Sanjuro z opresji.

Admirał Nathaniel Akkaraju - Wzorowy strateg i dowódca. Rządzący silną ręką, stosuje starą szkołę utrzymywania porządku. Idealny wzór dla kształcących się żołnierzy. Gdy jego nieodpowiedzialność doprowadziła do śmierci żony, postanowił oddać córki do wojskowej akademii i poświęcić się całkowicie pracy.

Hank Johnson - Przyjaciel przyjaciela - jak zwykł o sobie mawiać. Przez blisko połowę gry Hank jest towarzyszem Sanjuro. Będąc cały czas w kontakcie ułatwia poruszanie się po zakamarkach miasta Avernus. Ginie tragicznie na oczach Sanjuro, zaskoczony przez oddziały SHOGO i ich dowódcę.

Ryo Ishikawa - Największy podlec w całej grze. Jako szef SHOGO Industries, wykorzystuje Sanjuro do swoich prywatnych celów. Po zamordowaniu Hanka Johnsona Ryu staje się głównym celem Komandora Makabe.

Samantha Sternberg - Pierwsza, nieodwzajemniona miłość Sanjuro. Zakuta w przestarzały model MCA, przez cała grę planuje wykonać na swoim urojonym kochanku egzekucję. Atrakcyjna panienka biegająca w dużym Mechu.

Cloud - Dowódca specjalnego oddziału inwigilacyjnego. Ginie wraz ze swym oddziałem podczas misji w mieście Avernus.

Evans / Avenging Angel - Doskonały i doświadczony pilot transportowca Minotaur, którym docieramy do miejsca zrzutu lub jesteśmy zabierani z powrotem.

Dussault - Jeden z dowódców artylerii, odpowiedzialny za prowadzenie ataku na Avernus.

SHOGO: POZIOM PO POZIOMIE

Poniższy opis nie pozwoli jeszcze ukończyć SHOGO. Przedstawia on jedynie rozwijający się zarys fabuły, który jest najważniejszym elementem gry.

The Ambush – Pierwsze kroki w zbroi MCA. Powrót z rekonesansu w Avernus. W określonym czasie musisz dotrzeć do lądującego swoim transportowcem Evansa.

Calm Before The Storm – Cathrine informuje cię, iż jej ojciec, Admirał Akkaraju, pragnie się z tobą widzieć.

Zanim udasz się na stację metra, na górnym poziomie statku, zapoznaj się z terminalem Regional Diagnostics. Dowiesz się kilku faktów na temat Gabriela i historii planety Cronos.

Mission Briefing. Spotkanie z Admirałem. Po otrzymaniu rozkazu – "Zniszczyć Gabriela", pozostaje tylko udać się do hangaru i wybrać odpowiednie wdzianko. Do dyspozycji mamy cztery maszyny kroczące (MCA), różniące się nie tylko podstawowym uzbrojeniem (miecz, pałka) ale i konstrukcją (przypominają metalowe potwory z BattleTech).

The Storm – Wypuszczeni na pustynne regiony w pobliżu Avernus (ty i dwóch Skrzydłowych) musicie dostać się do bram miasta. Po drodze, w podziemnych tunelach, nastąpi pierwsze spotkanie z Samanthą Sternberg.

Approach – Aby dostać się do miasta, należy przedrzeć się przez obronny mur, na którym roi się od podobnych tobie MCA. Strażników na murach należy zdejmować z dalszej odległości za pomocą rusznicy.

City Of Ghosts – Witaj w Avernus. Opuszczone miasto to doskonała przykrywka dla siedziby Klanu Upadłych. To także najlepsze miejsce na rozpoczęcie poszukiwań Gabriela. Pierwsze spotkanie z Hankiem Johnsonem w roli przewodnika i pierwsze spotkanie z Uzielem. Gonitwa po mieście kończy się zejściem do podziemi.

High and Low – Komunikacja z Kathryn i Leviathanem została przerwana. Aby wydostać się z miasta i nawiązać ponowny kontakt, należy użyć silnie strzeżonych kanałów wentylacyjnych. Tymczasem siły UCA rozpoczynają sekretną operację pod dowództwem Kapitana Evansa.

Infiltration – Pierwszy po długiej przerwie typowy etap FPP. Evans prosi o wsparcie w przedostaniu się przez silną liczebnie grupę Upadłych. W skrzynkach, kubłach itp., znajdziesz apteczki, zbroje i broń.

A Familiar Voice – kolejna samotna akcja (jak to samotna, a te dwie Beretty to co?). Prowadzeni głosem Hanka bezpiecznie docieramy do Centrum Komunikacyjnego, gdzie nawiązujemy łączność z Leviathanem. Na pasmo wchodzi jednak ktoś inny a ta osobą jest... Kura. Droga powrotna wiedzie przez system kanalizacyjny.

Escape – Evans błaga nas o pomoc. Jego oddział został zaskoczony i uległ sile ognia Upadłych. Po wydostaniu się na poziom garażu, zostajemy zaatakowani przez wóz pancerny i kilku piechurów. Z pomocą przybywa Hank. Kura umówiła się na spotkanie w Maritropie. Na początek jednak trzeba dostać się do swojego MCA.

Once A Thief – W tej misji asekurujesz Hanka, który okazuje się być całkiem niezłym operatorem ShotGuna. Twoim głównym zadaniem jest przedostać się do hangaru i wykraść jednego ze stojących samotnie MCA. Hank tymczasem zostaje przy stanowisku łączności.

Public Nuisance – W towarzystwie dwóch młodych zabijaków przebijasz się przez Avernus, by dotrzeć na czas do Crescent Square. Atakowani jesteście nie tylko przez Upadłych, ale i przez żołdaków z CMC. Podstawowe zadanie to dostać się do Kury.

Mev Depot 17 – Po niekonwencjonalnym wyskoczeniu przez okno i zdjęciu dwóch sługusów CMC, stajesz oko w oko z Kurą. Niestety, pociąg do Shannary odjeżdża, przez co musisz dotrzeć do kolejnego punktu spotkania na piechotę.

Maritropa Slums – Aby dostać się do Shannary trzeba mieć specjalną kartę identyfikacyjną lub... posiadać umiejętności przekradania się. Po przebrnięciu przez pełne wojska uliczki wstąp do Hotelu.

W domu pani Haddam czeka nas nietypowa misja, której nie musimy się podejmować.

Lost Cat - Po znalezieniu piszczącej zabawki udaj się na szczyt budynku. Kot miauczy dosyć głośno, więc nie powinieneś mieć problemu z odnalezieniem go. Kota możesz odnieść właścicielce.

The Mecca - "The Mecca" to nazwa lokalu, w którym umówiłeś się z Kurą. Tylko że jej tu nie ma, za to roi się od żołnierzyków z CMC. Niespodziewanie kontakt z tobą nawiązuje Ryo Ishikawa i proponuje współpracę.

Dostań się do pociągu.

Shinnara District - Twoje pierwsze zadanie, to dostanie się na dach budynku CMC - DMV Building. Na dole roi się od wojska.

City On Fire - W Canopy Station Ryo powiadamia cię, iż Kurę porwali agenci z CMC. Co gorsze, wysłannicy Upadłych odkryli, iż Kura była podwójnym agentem. Oddział Zamachowców już w drodze.

Downtown Train - Krótka scenka. Nasz bohater w drodze do kwatery CMC. Kathryn nawiązuje łączność.

Rescue Attempt - Ryo pomaga przebrnąć przez hol kwatery CMC bez oddania strzału.

The Favor - Aby wykonać zadanie dla Ryu, należy dostać się do serwerowni. Niestety Ryu zdradza nas zaraz po wykonaniu zadania, a jedyną droga ucieczki z podniebnej kwatery CMC wydaje się być przewód wentylacyjny.

Rescue Attepmpt (2) - Czas uwolnić Kurę. Dziesiątki żołnierzy CMC poczuje na własnej skórze siłę ShotGuna. Najważniejszym zadaniem jest asekuracja Kury, podczas powrotu. Nieoczekiwanie pojawiają się żołnierze Upadłych z zamiarem zabicia ciebie. Pod koniec etapu Sanjuro przyznaje się Kurze do romansu z Kathryn.

Runaway Train - Kura uratowana, Sanjuro jednak musi zastopować pędzący niesamowicie szybko pociąg, który opanowały siły SHOGO! Ryo Ishikawa przesyła pozdrowienia.

Bullet In The Head - Pumping Station został opanowany przez SHOGO. Hank wzywa Sanjuro do wspólnej ucieczki na lądowisko transportowców. Drogę do Hanka zagradza Samantha Sternberg i kilku żołnierzy SHOGO. Ryo wykorzystuje sytuację i morduje Hanka na oczach Sanjuro.

An Old Friend - Na lądowisku następuje ponowne spotkanie z Uzielem. Uziel ucieka, zaś Sanjuro nawiązuje kontakt z Gabrielem. Brat proponuje spotkanie w Avernusie, w muzeum Historii Wojny.

A New Insight - Transportowiec, na którym zadekował się Sanjuro, opanowały siły CMC. Czas zmienić kurs.

Oshii Research Station - Wraz z Kurą podejmujesz nierówna walkę w obronie placówki badawczej. SHOGO szuka informacji odnośnie lokalizacji Cothineal i jasne jest, że nie może jej dostać.

City Of Hope - Zawieszenie broni w Avernus. Sytuacja doprowadza do ostrej wymiany słów z Admirałem Akkaraju, który chce użyć dział Kato, by zniszczyć planetę. Na swoje nieszczęście nie powiadomił o tym Wyższej Rady UCA.

History of Warfare - Najważniejszy z poziomów. Tutaj akcja rozwidla się w zależności od podjętej decyzji. Na spotkaniu z Gabrielem daje ci on szansę poparcia jego dążeń lub kontynuowania walki.

Od tej pory literka B przy nazwie poziomu będzie oznaczała iż następuje on po podjęciu decyzji o przystąpieniu do rebelii; literka A to odrzucenie oferty Gabriela. W przypadku wyboru B zostajemy zaatakowani przez siły UCA, zaś w przypadku A przez siły Upadłych.

A) City of Hope - Admirał postanowił nie niszczyć planety dając Ci szansę zniszczenia Gabriela i jego poddanych. Musisz tylko powrócić do Madison Tunnel.

B) Prodigal Son – Stałeś się wrogiem UCA, więc musisz zamilknąć. W kwaterze głównej przebrnij do swojego pokoju gdzie czeka Kathryn, zaniepokojona stanem umysłu ojca.

A) Unexpected Complications – Okazuje się że w Avernus bezpieczniej podróżuje się po dachach domów. 200 ton skaczącej stali. Dla mnie – bomba! Zwróćcie uwagę, że na dachu budynku z basenem słychać motyw ze "Staying Alive" zespołu Bee Gees.

B) Belly of the Beast – Jedyna szansa na opóźnienie działań zbuntowanego Admirała to dostanie się do rdzenia głównego komputera i unieruchomienie go.

A) Hidden Fortress – Aby dostać się do jamy Cothineala, trzeba przedrzeć się przez mocno ufortyfikowaną bazę Upadłych. Zadanie dla samobójców? Nie z Twoim MCA. Tymczasem oddziały SHOGO i CMC przygotowują się do ataku na planetę.

B) Central Command – Jedyna szansa na powstrzymanie odpalenia dział Kato, to dotarcie do Admirała Akkaraju. Nie jest to zadanie proste.

A) Baku – Nadeszła chwila konfrontacji z oszalałym przyjacielem. I tylko jeden z Was dotrze coraz szybciej zjeżdżającą windą na spotkanie z Gabrielem. Tymczasem SHOGO przypuszcza atak na fortecę.

B) Countdown – Odliczanie rozpoczęte. Aby je zatrzymać, należy w ciągu dwóch minut dostać się do trzech terminali i zastopować sekwencję. Jak zwykle czeka na nas cała masa wojskowych z UCA i na deser... Ryo Ishikawa w olbrzymim modelu MCA.

A) Brother's Kepper – Gabriel wyłania się z olbrzymiej kadzi Kato, ochrania go energia wysyłana przez Cothineal. Gabriel wydaje się być prawdziwym aniołem zagłady. Po pokonaniu go, musisz jeszcze stawić czoło siłom SHOGO.

A) Epilog – Toshiro, po wyzwoleniu spod mocy Cothineal, musi poddać się leczeniu. Nic nie zapowiada by powrócił do UCA jako żołnierz. Przeciwko Admirałowi Akkaraju wysuwa się zarzuty o próbę podjęcia działań ofensywnych na własna rękę. UCA przejmuje kontrole nad planetą i sama zajmuje się eksploracją złóż Kato. Być może kiedyś ludzie i Cothineal dojdą do porozumienia.

B) Epilog – Admirał Akkaraju staje przed sądem wojennym. Upadli podpisują dokument rozbrojeniowy i pakt o nieagresji. Toshiro – Gabriel, zostaje mianowany ambasadorem Ziemi. CMC poddaje się woli UCA po czym zostaje rozwiązane. Istnieje nadzieja na nawiązanie porozumienia pomiędzy Cothineal a ludzka rasą.



Dominik Stan "Chaffmaker"

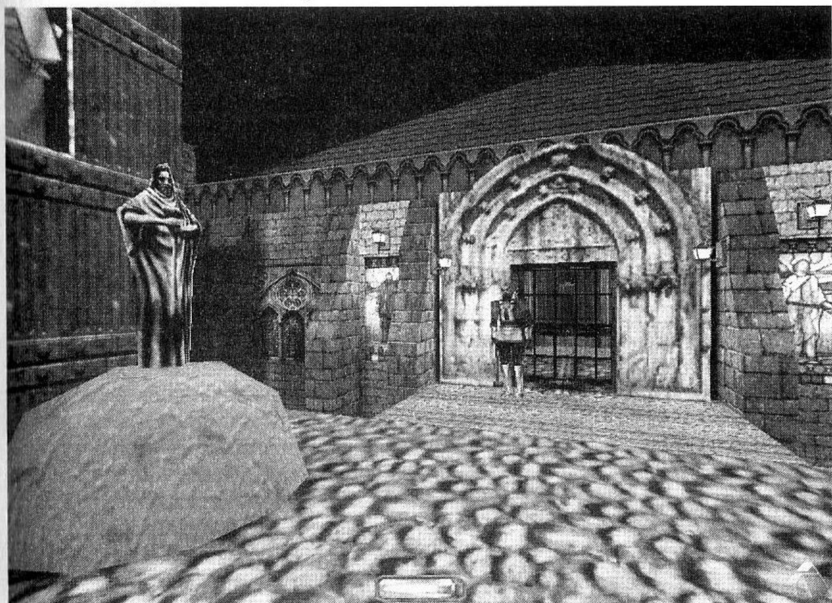
THIEF: THE DARK PROJECT

MISJA TRENINGOWA

Trudno nazwać ten poziom misją. Dlatego jego opis będzie niezwykle zwięzły. Po sugestywnym intro wchodzimy do komnaty, gdzie część podłogi pokrywają cienie. Naszym zadaniem jest prześliznąć się tymi cieniami do przeciwległej ściany, by nie zauważył nas instruktor stojący po drugiej stronie pokoju.

W kolejnym pomieszczeniu musimy poruszać się cicho. Starajmy się więc poruszać powoli po rozłożonych na podłodze pasach dywanu. Kiedy zakończymy i to zadanie, przyjdzie nam wypróbować swoje bronie. Podnieśmy łuk i miecz ze stoliczka i zejdźmy na dziedziniec. Możemy trochę postrzelać do tarcz z łuku. Kiedy już osiągniemy odpowiednią wprawę, podejdźmy do manekina i podźgajmy go nieco mieczem do momentu, gdy zacznie chować się w ziemi. Po krótkim oczekiwaniu z korytarza po lewej stronie wyłoni się rycerz – nasz pierwszy żywy przeciwnik. Postarajmy się szybko z nim uporać. Parę cięć powinno wystarczyć, by z powrotem udał się na spoczynek.

Weź ze stolika klucz, za pomocą którego otworzysz stalowe drzwi na frontowej ścianie patio. Kiedy dojdziesz korytarzem do konstrukcji z liną, wespnij się po niej. Na szczycie zeskocz na kamienne kloce i podążaj nimi do pierwszego progu. Tu musisz się wykazać umiejętnością wspinania się na podwyższenia. Kiedy sobie z tym poradzisz, przeskocz lukę pomiędzy kamieniami i dojdź do czerwonych drzwi. Kiedy je otworzysz, będzie po wszystkim. Jeżeli będziesz szybki, to przed zakończeniem misji skieruj się za drzwiami w prawo. Przedmiot leżący na stoliku wart jest 50 sztuk złota.



POSIADŁOŚĆ LORDA BAFFORDA

Idź prosto ulicą, aż dojdziesz do głównego wejścia domu, do którego dane ci będzie się włamać. Stoi tam 3 strażników, więc nie zaczynaj z nimi. Skręć w prawo i obejdź dom. Za pierwszym zejściem do ścieków skieruj się w lewo. Kiedy natkniesz się na pijanego strażnika, zajdź go od tyłu i uderz pałką w głowę. W miarę możliwości zabierz jego ciało w cień, żeby kolega nie podniósł alarmu. Zabierz klucz przymocowany do paska nieprzytomnego gościa i otwórz drzwi do studni. Wejdź do środka i zeskocz w dół. Płyń do momentu, gdy po prawej zobaczysz kawałek suchego gruntu. Przejdź przez wyrwę w ścianie. Jesteś w piwnicach posiadłości.

Przejdź przez drzwi. Poruszaj się powoli i nie rób hałasu. W wyjściu na korytarz dwóch strażników ucięło sobie pogawędkę. Kiedy skończą, podejdź do okienka na ścianie i sprawdź, czy strażnik już przeszedł. Wyjdź przez otwór, gdzie do niedawna rozmawiali strażnicy i skieruj się korytarzem w prawo. Na samym końcu znów idź w prawo. Po lewej stronie dostrzeżesz strażnika, którego musisz ogłuszyć. Za drzwiami, których pilnował, są schody prowadzące na piętro posesji.

Na piętrze za drzwiami idź w prawo, potem prosto. Po prawej stronie, za skrzyżowaniem korytarzy, będą pokoje służby. W pierwszym śpi gość, któremu możesz przywalić pałką. W drugim jest para. Prześliźnij się koło nich, aby za bardzo im nie przeszkadzać. Na końcu korytarza idź w lewo, a potem przed siebie. Przejdź przez brunatne drzwi i ostrożnie prześlizgnij się na koniec korytarza. Skręć w lewo i udaj się na górę. W komnacie idź drugimi schodami, a potem zejdź po następnych piętro niżej.

Wejdź w korytarz po prawej stronie. Na końcu są drzwi do biblioteki, gdzie jest trochę złota do zrabowania. Przeciwległe drzwi prowadzą na korytarz patrolowany przez dwóch strażników (jeden po drugim). Gdy jeden się oddali, podejdź do ożebrowania pośrodku korytarza i schowaj się po przeciwnej stronie. Kiedy nadejdą strażnicy, uciszaj ich delikatnie i ukryj ciała. Jednemu zabierz klucz. Zejdź do niszy z parą drzwi i wejdź do środka. Pilnującemu za drzwiami strażnikowi rzuć bombę oślepiającą i ogłusz go pałką. Za ścianą, przy której chodził, znajduje się główny obiekt kradzieży.

Jeżeli do tej pory zebrałeś wystarczającą ilość złota, możesz wracać. Jeśli nie, wysil umysł, trochę poszukaj i problem z głowy. Wróć na korytarz z uśpionymi strażnikami, a potem idź w prawo. Wejdź do biblioteki z prawej strony. Po drugiej stronie są schody. Wejdź nimi do następnych, którymi zejdziesz. Kolejne też prowadzą w dół. Po lewej stronie szukaj wnęki z dźwignią, która otwiera kratę wyjściową.

WIĘZIENIE CRAGSCLEFT

Zeskocz do tunelu z wodą. Płyń przed siebie, aż znajdziesz się w ciemnej kopalni. Omiń truposza z latającymi muchami. Na skrzyżowaniu idź w prawo, a potem – na końcu – w lewo. Kiedy znajdziesz się na rozgałęzieniu dróg, wybierz drogę w prawo. Dojdziesz do pomieszczenia z dziwną konstrukcją, w którym po prawej jest wyrwa. Wskocz w nią i posuwaj się aż do izby z trzema ciałami. Postaraj się je ominąć i wskocz do następnej wyrwy. Prowadzi na górę. Tam, we wnęce po prawej stronie, jest skrzynka. Weź ją i przeskocz przez złamany most, używając wystających ze ściany krawędzi. Po drugiej stronie rzuć skrzynię pod ścianę i wespnij się po niej na półkę powyżej. Korytarzem idź aż do windy. Tam biegnij w prawo i nie daj się dźgnąć przez zombie. Przy tabliczce z napisem FACTORY, idź w prawo. Zaczekaj aż znajdujący się tam umarlak rozleci się w pył, a potem idź prosto, aż znajdziesz drabinę. Przejdź obok do korytarzyka. Kiedy natkniesz się na strażników, prześlizgnij się koło nich. Dla odwrócenia uwagi możesz użyć "hałaśliwej" strzały.

Wejdź schodami na górę. Wybierz prawe drzwi – i uważaj, bo łatwo tu zaciąć się na dobre. Korytarz po prawej wiedzie do odlewni. Przemknij przez nią i leć korytarzem, aż natkniesz się na dwóch strażników. Trzymaj się prawej strony i nie zwracaj na siebie uwagi. Szukaj tabliczek z numerami cel. Najpierw wybierz kierunek do bloków cel 3 i 4. Kiedy któryś ze strażników ruszy w twoim kierunku, przykucnij i zwiń mu klucz z paska (jest po lewej stronie). Podążaj do bloku cel numer 4. Kiedy się tam znajdziesz, po balkonie będzie chodził strażnik. Przejdź pod nim (uwaga na alarm), a następnie korytarzem do schodów i czmych na górę. Spróbuj przemknąć koło strażnika lub go ogłuszyć (na poziomie Expert nie można nikogo zabić, a szkoda...).

Za drzwiami znajduje się wiele przełączników. Jeden z nich – pierwszy po lewej, w drugim rzędzie od góry – otwiera celę Cutty'iego. Zejdź z powrotem na dół i wejdź do celi nr 6. Pogadaj z człowiekiem – dla niego już nie ma ratunku, ale powie ci o planach, jakie miał Felix.

Udaj się do trzeciego bloku cel. Ogłusz strażnika i przerzuć drugi z lewej przełącznik w drugim rzędzie od góry. Leć do pierwszego bloku cel i otwórz celę nr 9 używając przycisku obok skrajnego prawego dolnego przełącznika. Cel twych poszukiwań – Hand Of Glory – znajduje się dwie cele dalej.

Teraz pozostało jedynie wrócić po zostawionego w bloku 3 Basso, przerzucić jego ciało przez ramię i udać się z powrotem, aż do kopalń.

BONEHARD

Omiń zombie leżącego u wejścia do katakumb. Zejdź do podziemia i podążaj do pomieszczenia z liną. Używając jej zjedź w dół, a ujrzysz 3 platformy. Skocz na środkową, i dalej, na znajdujący się poniżej występ. Kiedy chodzący na dole zombie nie będzie patrzył, skacz w dół i uciekaj do wejścia po lewej. Stamtąd biegnij schodami do góry. Na ich szczycie skręć w prawo, a potem podążaj korytarzem aż do rampy. Zeskocz na niższy poziom, gdzie skieruj się w lewo. Trafisz do pokaźnego pomieszczenia. Skręć w prawo, a gdy dobrniesz do schodów, wejdź po nich. Holem na górze podążaj aż do skrzyżowania, na którym udaj się w lewo. Kiedy dotrzesz do krypt, chadzaj na klęczkach, by nie dosięgły cię strzały-pułapki. Znajdziesz urnę, którą zabierzesz. Zejdź po schodach na dół i zsuń się po linie. Na dnie udaj się w lewo, by odnaleźć skarb. Wróć do liny i wskocz do wody. Płyń prosto, aż będziesz mógł się ponownie wynurzyć. Za plecami masz kolejną skrzynię ze skarbem. Otwieraj je nie od frontu, bo zginiesz... i ci tak zostanie.

Zejdź po drabinie, a potem uciekaj, aż znajdziesz otwór po prawej. Dostaniesz się do jaskini Burricków. Szukaj skrzyżowania. Kiedy przechadzający się osobnik pójdzie w prawo, skręć w lewo. Idź korytarzem aż do wielkiej jaskini. Na lewej ścianie znajduje się wyrwa, prowadząca do kolejnej groty. Po twojej stronie znajduje się występ. Idź nim aż do kolejnej wyrwy po lewej stronie. Za nią jest pomieszczenie z grobami, gdzie znajduje się wiele interesujących rzeczy, w tym kamienie szlachetne. W środku kieruj się w prawo na każdym rozdrożu. Jeżeli natkniesz się na zombie, użyj wody święconej.

Wskocz na napotkaną w pomieszczeniu umarłych pochylnię i ruszaj w górę. Na szczycie przemknij koło zombie, a potem po drabinie znów w górę. Za tobą jest korytarz z ognistymi kulami. Przejdź przezeń ostrożnie i udaj się przed siebie, za każdym razem skręcając w prawo. W okrągłym pomieszczeniu wejdź schodami na górę i przejdź po rampie. Na jej końcu fruwać będą magiczne strzały. Cztery posągi strzegą dostępu do dalszych pokojów. Prześlizgnij się koło nich i udaj się do pomieszczenia, gdzie grasuje zombie. Doczołgaj się do skrzyni (skradaj się przy ścianach) i wejdź do teleportu za skrzynią.

Znajdź drabinę przy pochylni i idź przy niej w lewo. Dalej, po prawej stronie, powinien znajdować się pokój ze schodami. Wejdź na następne piętro i wskocz do wyłożonego

drewnem pokoju. Za mostem skieruj się w lewo, a potem dwa razy w prawo. Przez komnatę z szachownicą idź do pokoju z zombie.

Zapal ognistymi strzałami pięć pochodni i wskocz w wyrwę w podłodze. Dopłyń do wielkiej komnaty. Musisz dostać się do ołtarza. Weź czaszkę i połóż obok kamienia na ołtarzu. Weź go i skieruj się ponownie do wody. Po drabinie dostaniesz się do korytarza wiodącego do pomieszczenia z szachownicą. Skieruj się znowu do pomieszczenia ze schodami i wejdź na drugie piętro. Rampą idź w górę, aż do dużej groty. W korytarzach trzymaj się prawej strony. Dojdziesz do owalnego pomieszczenia z kolumną. Przy użyciu platform udaj się na szczyt i stamtąd zabierz Horn Of Quintus.

ZABÓJCY

Podsłuchaj rozmowę zabójców, a potem zacznij.ich śledzić. Nie daj się za nic w świecie zobaczyć. Kiedy goście dojdą do mostu, bądź uważny. Metalowa kładka może cię łatwo zdradzić. Idź za nimi dalej, aż dojdziecie do posiadłości Ramireza. Jest ona dobrze broniona. Przysiądź gdzieś w kącie i czekaj, aż patrole zaczną chodzić po wyznaczonych trasach. Kiedy strażnicy przejdą, idź w prawo. Nad tobą znajduje się drewniany most z łucznikiem. Przejdź pod nim. Łucznik usłyszy twoje kroki i zbiegnie z mostu. Biegnij w prawo, przejdź przez drzwi i skieruj się w górę klatką schodową. Na górze, za następnymi schodami otwórz drzwi, a potem kolejne, po lewej. Zeskocz na dach, potem na balkon. Otwórz drzwi. W bibliotece w zaciemnionym rogu znajduje się książka-klucz. Pociągnij ją, wejdź do właśnie otwartej wnęki w ścianie i podsłuchaj rozmowę strażników. Wróć do biblioteki i wyjdź na korytarz. Wejdź w pierwsze drzwi po prawej.

Za drugimi drzwiami komnaty skręć w prawo, a potem dwa razy w lewo. Po prawej stronie szukaj korytarza prowadzącego do sypialni Ramireza.

Ze skrzyni zabierz klucz, a potem zgaś płomień w kominku. W jego wnętrzu jest dźwignia otwierająca panel na ścianie. Wejdź tam, obejrzyj pomieszczenia po obu stronach i wracaj na korytarz. Na jego końcu skręć w prawo. Znowu po prawej znajdziesz parę drzwi, a za nimi dużą ilość złota. Wracaj na korytarz i skieruj się w prawo (please, I wanna go left!!!). Na końcu są drzwi, a za nimi pomieszczenie z ołtarzem. Obejdź go i udaj się schodami na pierwsze piętro.

Zważając na straże zejdź po schodach. Nie wchodź w drzwi po lewej, ale podążaj korytarzem. Tam dopiero skręć w lewo. Pierwsze drzwi po prawej prowadzą do komnaty z trofeami. Otwórz drzwi, a kiedy minie cię strażnik, skieruj się w lewe drzwi, potem do końca korytarza i schodami do piwnicy.

Idź korytarzem prosto, a na skrzyżowaniu skręć w prawo. Po drugiej stronie rampy otwórz drzwi, wejdź do środka i idź w lewo. We wnęce po lewej śpi Ramirez. Pacnij go w łeb pałką i pozbieraj klucze z półki i jego paska. Otwórz nimi skrzynie w pokoju.

Wróć przed rampę i skieruj się w lewo. Po schodach mknij na górę, potem w lewo i dalej na górę po stopniach. Szukaj biblioteki, którą wszedłeś do posesji (złoczyńca wraca na miejsce przestępstwa!). Zeskocz do wody z balkonu. Płyń aż do znanego ci już drewnianego mostu. Odwróć uwagę strażników i wespnij się po drabinie na górę. Szybko uciekaj przed siebie, aż do kupy drewna.

MIECZ, mieczem, miecz pogania...

Wystrzel linę na drewniany dach i wskocz na balkon. Przejdź przez prawe drzwi i po drabinie zejdź do innego pokoju. Otwórz drzwi i, zważając na patrole, przemknij w lewo. Wejdź w pierwsze drzwi po prawej. Na końcu pokoju, w filarze, znajduje się sejf. Otwórz go

i wyjdź na korytarz. Idź w prawo, a potem skręć w lewo. Po schodach wejdź na górę, a na szczycie przeskocz nad dziurą w podłodze do prawego korytarza. Skręć w lewo na jego końcu i wejdź w pierwsze drzwi po lewej. Otwórz drzwi po przeciwnej stronie, zważając na pułapkę. W następnym pomieszczeniu pozbieraj skarby i wróć na korytarz. Idź do komnaty po prawej, zbierz złoto, wróć ponownie na korytarz i znów skieruj się w prawo.

Przeskocz przez pułapkę w podłodze i idź aż korytarz skręci. Obejrzyj wszystkie pomieszczenia, aż znajdziesz podwójne drzwi. Za nimi znajdują się pary pochodni, które musisz zgasić. Przechodzącemu strażnikowi ukradnij klucz, a kiedy pójdzie dalej, skieruj się schodami na drugie piętro. Wyjdź na korytarz i otwórz kluczem prawe drzwi. Wejdź na najwyższe piętro.

Skręć w lewo. Za rogiem jest korytarz, który doprowadzi cię do pokoju z dwoma brylantami. Zabierz je i przeskocz na drugą stronę. Skieruj się w lewo i skradaj się, aż znajdziesz u wylotu tunelu linę. Skocz na nią i użyj, aby dostać się do następnego korytarzyka. Czołgaj się dalej, aż natkniesz się na dwóch strażników chodzących po otwartej przestrzeni. Przemknij do korytarza i dojdź do platformy nad specyficznym pomieszczeniem. Zaczep strzałę z liną na sklepieniu tegoż pokoju. Skocz na linę i ześlizgnij się nad miecz. Zabierz go – to jedno z zadań twojej misji. Wróć do pokoju, gdzie znalazłeś kamienie. Będziesz musiał użyć liny, by przedostać się do kolejnego tunelu. Kiedy opuścisz nieprzyjemne korytarze, znajdziesz się w pokoju, z którego musisz skierować się w prawo. Po lewej wejdziesz po rampie. Idź w tym kierunku, aż dojdziesz do zabawnie wyglądającego pokoju. Przejdź przezeń, a potem skręć w prawo. Po schodach zejdź na drugie piętro. Poprzez korytarz skieruj się do schodów prowadzących na pierwsze piętro. Idź do pomieszczenia, do którego dostałeś się z zewnątrz po linie. Zejdź po niej – to koniec.

NAWIEDZONA KATEDRA

Przeskocz przez górkę przed tobą. Kieruj się w prawo aż dojdziesz do wybrukowanej rampy, oświetlonej z jednej strony lampionami. Szukaj zniszczonego znaku z nazwą ulicy: De Perrin. Skieruj się w lewo, obok burricka, do pomieszczenia z konsolą. Wejdź w jeden z otworów i wskocz do wody. Płyń do podwodnego tunelu. Skieruj się w prawo, potem w lewo, następnie znów w prawo i w lewo. Odetchnij świeżym powietrzem. Wespnij się pośrodku i wskocz na występ stałego lądu po prawej. Jest tam klucz, który musisz wziąć. Wyceluj strzałę z liną w jedną z belek nad głową. Wejdź na górę i dojdź do platformy z otworem na drzwi. Zatrzaśnięte wrota otwórz wytrychami. Zabij wszystkie spacerujące zombie. Jesteś na Market Street. Idź przed siebie, przeszukując po kolei budynki. W końcu dotrzesz do usypanego wzniesienia z dziurą na szczycie. Wskocz do niej i zabij pająka. Wyjdź z dziury i podążaj prosto, aż natkniesz się na drewniany most. Przejdź przezeń i szukaj bajorka pod zburzonym budynkiem. Obejdź bajorko i wkrocz do ruin. W byłej piwnicy znajdziesz złoto. Przejdź koło burricków i leć do otworu w ścianie. Po drugiej stronie przebiegnij obok dwóch duchów Hammeritów, aż do schodów prowadzących do katedry.

W świątyni udaj się w prawo, nasłuchując uwag Oka. Kiedy wszystkiego się dowiesz, wracaj na ulicę. Musisz udać się, poprzez znane ci już ruiny budynku, do drewnianego mostu. Przed nim, po lewej, jest druga kładka. Wejdź do groty Klucznika, zważając na grasujące tu burricki i pająka. Wystrzel strzałę z liną w belkę pod sufitem i przeskocz na podwyższenie. Zabierz znajdujące się tu rzeczy i stojąc na kluczu zapal strzałami pochodnie przy kamiennym rycerzu. Wejdź do właśnie otwartego przejścia, a kiedy natkniesz się na kraty, zbierz nieco szczątków posągów i połóż na prawym podwyższeniu. Przebiegnij na drugie podwyższenie, które otworzy kraty. Przebiegnij przez otwarte przejście, a po prawej stronie znajdziesz przekładnię. Kiedy jej użyjesz, wrota staną otworem.

Idź do schodów, a za nimi w prawo. Biegnij do drzwi, które musisz szybko otworzyć wytrychem, bo za tobą lecą strzały-pułapki. Poza tym ściana za tobą zaczyna się zbliżać. Otwórz wejście po lewej. W pokoju poczytaj papiery i pozbieraj klucze (kamienny i złoty). Przejdź do drugiego pokoju i przeczytaj książkę. Zmieniają się plany misji, ale na szczęście klucz do portalu już masz. Na tym zasadniczo koniec. Następne misje zmuszą nas do odnalezienia ukrytych talizmanów. Mapą z drogą do nich jest stół, na którym leżała tajemnicza książka.

ZAGINIONE MIASTO

Przed rozpoczęciem misji postaraj się o to, by zakupić sole trzeźwiące (Breath Potion) oraz strzały wodne – aby jak najwięcej.

Kiedy wkroczysz do miasta, idź przed siebie. Wskocz do znajdujących się nieopodal ścieków (echh...). Płyń w dół i wciśnij kamienny klucz do szarego symbolu pod wodą. Potem w prawo, korytarzykiem i z głębokim oddechem. Płyń cały czas tunelem, aż natkniesz się na otwór na dole, po lewej. Wpłyń weń i wynurz się kawałek dalej. Masz do wyboru – wspinać się na występ w ścianie lub zlecieć razem z kropelkami wody i potem wspinać się na górę. Do pająków i tak dojdziesz. Przeskocz wtedy nad wodospadem. Zeskakuj z kolejnych występów na niższe. Na końcu wejdź w niszę i na pierwszym rozgałęzieniu idź w lewo. Na następnym skrzyżowaniu skręć w lewo i przejdź przez pułapkę ogniową. Idź przed siebie, aż znajdziesz się na dachu wielkiego budynku. Jest to biblioteka Zaginionego Miasta – ślę wyrazy szacunku dla twej wytrwałości w swym dziele.

Po lewej szukaj wyrwy w dachu i zeskocz w nią. Skieruj się w środkowe drzwi, przejdź przez pokój i wyskocz z okna. Za wielkimi drzwiami idź do usypiska, potem w lewo, a przy pomniku w prawo. Idź za burrickiem do końcowego budynku. Za nim wskocz na podwyższenie, a potem na dach po przeciwnej stronie ulicy. Skacz po dachach, a kiedy nie będzie w pobliżu burricka, wejdź w drugie wyjście. Wskocz na pierwszy dach po lewej, a potem udaj się na ten po przeciwnej stronie ulicy. Skacz po dachach, a na końcu jaskini skręć w lewo. Opuść się na napotkany balkon i podążaj korytarzem cały czas prosto. Napotkane na rynku miejskim ogniki "zgaś" strzałami wodnymi. Wróć i skieruj się w odnogę, którą minąłeś niedawno. Kiedy dojdziesz do lawy, przeskocz ją, kierując się w lewo. Z dachu, do którego dojdziesz, przeskocz nad lawą i skieruj się w lewo. Przed sobą masz obelisk. Z wodnymi strzałami w ręku wejdź do komnaty za pomnikiem (Civic Center). Pozbądź się ogników i idź w prawo, po rampie na górę i schodami do otworu po lewej. Idź cały czas, aż dojdziesz do wyrwy w ścianie. Po lewej znajdziesz korytarz, który doprowadzi cię do kolejnego obelisku. Wejdź na dach jednego z budyneczków. Skacz po nich, a doprowadzą cię do obszaru ze szkieletem. Obszukaj go, bo ma cenny medalion. Udaj się do dużej krypty.

Idź, aż natkniesz się na dziurę w podłodze. Przeskocz ją na linie z wystrzelonej w belkę sufitową strzały. W następnym pomieszczeniu wskocz do dziury. Przejdź przez komnatę i wejdź w ostatnie lewe drzwi i zabierz z podwyższenia dźwignię. Wróć do komnaty z wodą, wskocz tam. Trochę podpłyniesz i znajdziesz Talizman Wody. Wyjdź z krypty i przebiegnij koło strażnika. Powróć do miejsca, gdzie znajduje się Civic Center. Wyjdź przez główne wejście i kieruj się w lewo, po rampie i korytarzem aż do opuszczonych budynków z jeziorkiem lawy. Poszukaj w nich strzał. Wejdź do pomieszczenia z lawą, przejdź przez cienką kładkę i zabierz z krawędzi 4 strzały wodne. Idź przed siebie i przeskocz lawę po kamieniach. Zabij craymenów ognistymi strzałami. Na skrzyżowaniu w budynku idź w lewo, pozbieraj złoto i wejdź do pokoju obok. Przejdź przez korytarz, a niskim przejściem dotrzesz do skarbnicy. Kiedy zbierzesz łup wróć na korytarz i idź dwa razy w prawo, na schody. Dotrzesz do maszynerii, w którą musisz wcisnąć zabraną wcześniej dźwignię. Wróć do miejsca, z którego zszedłeś tu schodami i idź drugimi – tym razem pod górę. Dojdziesz do mostu, który właśnie opuściłeś. Wy-

strzel strzałę z liną i wespnij się na belkę. Zabij dwóch craymenów i pozbieraj na górze całe złoto, weź ze sobą zieloną maskę. Wróć na opuszczony most i po rozbitych kamieniach w lawie dojdziesz do schodów wiodących na dół. Na ich końcu wyskocz z okna na krawędź poniżej. Kieruj się nią, a potem podwyższeniem do pierwszych napotkanych schodów. Skręć w lewo. Znajdziesz się przy ruinach. Tuż za nimi skręć w prawo i zejdź ze wzniesienia.

Przy zatopionym pomniku skacz przez lawę, wespnij się i przeskocz do drugiego budynku. Tam zeskocz na dół. Przed sobą będziesz miał Wieżę Ogników. Zabij ogniki i schodami w wieży wejdź na trzecie piętro. Za oknem znajduje się krawędź, którą musisz iść w lewo. Obchodząc budynek, szukaj drewnianej belki. Strzała z liną pozwoli ci dostać się do okna pod nią. Schodami dostaniesz się do pomieszczenia z Talizmanem Ognia.

Możesz wracać, ale czeka cię kawał drogi. Punktem kończącym misję będzie wodospad.

UNDERCOVER

Idąc wzdłuż prawego muru szukaj wielkiej bramy po lewej stronie. To wejście do siedziby Hammeritów. Pokaż strażnikowi pergamin wyciągnięty z kieszeni. Przeczytaj go, a dowiesz się, że masz dostęp do pomieszczeń nie oznaczonych odwróconym czerwonym młotem. Idź do drzwi znajdujących się za rzeźbą młota. Wejdź w drzwi po prawej, z pokoju pozabieraj papiery i papirus. Idź przez drzwi naprzeciwko tych, którymi wszedłeś. Za kolejnymi drzwiami jest gablota z Młotem – przesuń w niej dźwignię za cokołem z czaszką. Wróć do wielkich schodów, przy których poszedłeś w prawo. Za schodami idź dwa razy w prawo i zobacz, czy nikt cię nie śledzi. Wejdź do pokoju z odwróconym młotkiem i strzel strzałą gazową w stojącego mnicha. Zabierz klucz ze stołu i młoteczek z ołtarza (ileż tu tych młotów, niektóre chodzą nawet w biało-czerownych kubrakach!). Po wielkich schodach idź na górę. Wróć do pomieszczenia z Młotem w gablocie i wejdź w drzwi przy artefaktach. Otwieraj kolejne przejścia, a ostatnie – kluczem od mnicha, jeśli w pobliżu nie ma strażników. Otwórz skrzynię, zabierz papier i przeczytaj go. Musisz przesunąć jeszcze 4 dźwignie. Wróć do wielkich schodów i zejdź na dół. Korytarzem w prawo, a potem w lewo oraz schodami w dół dojdziesz do magazynu. Szukaj wejścia do pracowni inkwizytora. Przeczołgaj się przez jego komnatę, aby go nie obudzić. Idź do maszyny tortur – w pobliżu jest dźwignia. Wyjdź z powrotem na korytarz i idź za strażnikiem. Wejdź w drzwi oznaczone czerwonym młotkiem, pozbieraj złoto i przesuń znajdującą się w tym pomieszczeniu dźwignię.

Wróć do wielkich schodów i skieruj się na prawo (patrząc na ścianę z trzema młotkami), a potem w otwór drzwiowy na lewo. Przy arenie treningowej idź w prawo, do ogrodu. Vis a vis balkonu, na piętrze, pod galeryjką szukaj kolejnej dźwigni.

Wracaj do sali treningowej i idź na wprost. Dojdziesz do cmentarza. Dźwignia jest w przedostatniej krypcie. Potem udaj się do pomieszczenia z Młotem. Ogłusz strażnika i zbieraj skarb. Wróć do ogromnych schodów. Zejdź na dół i idź najszybciej jak możesz: w lewo i do końca, w prawo i dwa razy w lewo. Wejdź do komnaty z prawej i stań z młotkiem na symbolu udarnika kinetycznego z naprowadzaczem trzonkowym i przejdź przez wysunięty mostek. Krata po lewej winna stać otworem. Za nią przesuń dźwignię i wejdź do kraty prawej. Przeczytaj zabrany wcześniej papirus i zabierz talizmany. Wracaj jak najszybciej do wielkich schodów, omijając zaalarmowanych już dawno strażników. Udaj się na górę, skręć w lewo i idź na balkon. Wyskocz na daszek poniżej i na ulicę. Ufff....

POWRÓT DO KATEDRY

Umieść posiadane talizmany na czterech posągach u wejścia do świątyni. Idź w prawo, przez drzwi w pokoiku a następnie otwórz wytrychem drzwi na prawo. Pozbieraj złoto i wra-

caj do drzwi z posągami po drugiej stronie. Wejdź w drzwi naprzeciwko. Przejdź przez małe pomieszczenie i znów wytrychem otwórz drzwi po lewej. Wyjdź z pokoju i skieruj się w lewe drzwi. Weź w rękę miny i uważnie je rzucając zabij grasujące w pokoju szkielety oraz obudzone pierwszym wybuchem zombie. Wejdź na schodki i otwórz prawe drzwi. Zabierz wodę święconą i strzały wodne z fontanny pośrodku – przydadzą się do strzelania w inne zombie. Wyjdź z pokoju i idź do drzwi naprzeciwko. Przemknij koło ducha i biegnij do drzwi. Za nimi są schody prowadzące na piętra. Idź na najwyższe z nich i wejdź w drzwi po prawej. Biegnij po belce, a widmo cię nie dostanie. Idź aż natkniesz się na zamknięte drzwi. Wytrych pomoże dostać się do sporych ilości łupów i do strzał ogniowych. Zapamiętaj trupa w tym pokoju!

Wróć na belkę i zeskocz na półpiętro. Użyj wytrychu na drzwiach ze schodkami. Za nimi przeskocz na wielki młotek i zgarnij Oko. Zeskocz na dół i idź do pomieszczenia, gdzie wcześniej widziałeś widmo. Wejdź w drzwi na prawo – prowadzą do ogrodu, gdzie spotkasz ducha Murusa. Posłuchaj go chwilę i idź w prawo. Zeskocz po zniszczonych schodach i zaczekaj aż znowu zobaczysz Murusa. Współpraca z nim pozwoli ci wynieść się z katedry, więc lepiej wykonać jego zalecenia. Pierwszym zadaniem jest odnalezienie różańca.

Wejdź po schodach po lewej, a za drzwiami stopniami w prawo. Pobuszuj w grobowcu, potem wejdź do kolejnego pokoju. Za drzwiami idź w prawo, potem w lewo na korytarzu i w pierwsze drzwi po prawej. Skul się i przejdź do następnego pokoiku. W skrzyni znajduje się upragniony różaniec. Wróć do miejsca drugiego spotkania z Murusem.

Twoim kolejnym celem jest Święty Symbol. Zadanie jest o tyle trudniejsze, że gania Cię kupa niedobitków z kilkoma wiekami na karku. Wejdź w otwór po lewej, stojąc naprzeciw zburzonych schodów. Jeżeli w pobliżu nie będzie truposzów, idź w lewo. Wybierz pierwsze drzwi po lewej. Idąc wzdłuż lewego muru, dostaniesz się do małego pokoju z maszyną, która jest ci niezbędna. Weź młotkowaty przedmiot, który leży w prawym rogu pokoju i połóż go między dźwigniami. Przesuń lewą wajchę. Chwyć za prawy lewar, znowu za lewy i zabierz gotowy Symbol. Wróć na korytarz i przejdź przez St. Tennor's. Po schodach na końcu wejdź na drugie piętro, a tam przeskocz na krawędź po przeciwnej stronie. Po stalowej belce zjedź na dół. Znajdziesz się na małym dziedzińcu. Za pomocą strzały z liną wespnij się na drewnianą przybudówkę. Zabierz świeczkę i ponownie udaj się po stalowej belce na górę. Wróć na dziedziniec znajdujący się blisko rozbitych schodów.

Idź przed siebie, otwórz kratę, a za nią w prawo. Omiń wrota, ale je zapamiętaj, i wejdź w lewe drzwi. Wystrzel linę w kierunku balkonu i wespnij się tam. Zabierz strzałę. Na werandzie znajdziesz książkę – weź ją i zeskocz z balkonu. Idź na spotkanie z Murusem. Po wysłuchaniu gratulacji idź w lewo od kraty, którą otworzyłeś w drodze po modlitewnik, i wejdź do budynku przed tobą. Zeskocz do piwnicy, wciśnij przycisk windy, przywołujący ją na najwyższy poziom i idź w kierunku schodów. Idąc wzdłuż lewej ściany dojdziesz do balkonu. Zeskocz i otwórz niebieską skrzynię. Zabierz klucz do cmentarza i biegnij na schody. Windą zjedź na drugie piętro. Wejdź do pokoju i kieruj się w lewo do zamkniętych drzwi. Po schodach idź do obserwatorium i przeczytaj książkę leżącą na stole. Wrzuć Symbol do sadzawki i wyciągnij go. Wróć do windy, pojedź na górę i wyjdź z St. Jenel, tak jak przyszedłeś.

Wróć do wrót, które miałeś zapamiętać. Po prawej otwórz bramę na cmentarz. Krąż po "parku" dopóki nie napotkasz Murusa stojącego nad grobem. Musisz dotknąć różańcem jego nagrobka, postawić świeczkę i odczytać modlitwę. Dotknij Św. Symbolem grobu. Od Murusa dostaniesz klucz do zbrojowni.

Wracaj do znanych już rozbitych schodów. Wejdź do St. Yora i idź do pokoju na wprost. Skręć w lewo, potem trzymaj się lewej ściany aż dojdziesz do dużej komnaty. Wejdź w drzwi po prawej, zabij (ale niekoniecznie) grasujące tu umarlaki i wejdź w drzwi wiodące do katedry. Idź w prawo na schody, a nimi na trzecie piętro. Przejdź przez drzwi i użyj klucza na drzwiach po lewej. Przeczytaj papier i zabierz materiał wybuchowy oraz strzały ogni-

ste. Wracaj do zniszczonych schodów (swoją drogą ciekawe, czy w drugiej części je odbudują...) i kieruj się do wrót nieopodal St. Vale. Połóż materiał wybuchowy, stań w odpowiedniej odległości i odpal go strzałą ogniową. Przejdź przez rozwalone wrota – koniec!

UCIECZKA

Pozbieraj z ołtarza wszystkie dobra. Wyjdź przez drzwi i idź w prawo lub w lewo. Idź na kuckach, żeby nie zobaczyły Cię monstra z dołu. Wystrzel linę i przeskocz z niej do wnęki na przeciwnej ścianie. Pozbieraj rzeczy i strzel strzałą gazową w jak największą liczbę potworków. Jeżeli nie uda ci się złapać w gaz szczurków, to wybij je zwykłymi strzałami. Trzymając się lewej ściany (patrząc na wnękę), dojdziesz do tafli wody. Zabierz strzały wodne i wracaj do ramp. Idź do prawej pieczary, stamtąd w lewo, a potem znów w prawo. Wbij linę tak, żebyś mógł dostać się na górną platformę. Wejdź do pomieszczenia i pozbieraj broń. Eksterminacja potworków powinna poprawić ci humor.

Zeskocz z platformy i idź w lewo, na skrzyżowaniu prosto, a w komnacie w prawo. Zabij pająki i idź do końca tunelu. Na podłodze pieczary znajdziesz czerwoną gwiazdę. Idź w lewo do komnaty z drzewem. Wejdź na platformę wokół niego i pozbieraj leżące tam przedmioty – przeczytaj książkę. Idź na górę po rampie, a potem w lewo. Zabij szczurki i na prawo szukaj metalowej rampy. Kiedy znajdziesz na podłodze kolejny kawał dywanu, skręć w prawo. Potem idź w lewo, zajmij się szczurkami. Podążaj korytarzem. Szukaj metalowej rampy po lewej stronie. Idź dwa razy w prawo i otwórz drzwi. Potem po schodach na górę. Ze schodów idź w prawo, potem w lewo i korytarzem do kuchni. Uważaj na żabę, bo jest to bomba, która może nieźle cię uszkodzić. W kuchni zabij stojącego na straży szczurka i idź w lewo – do jadalni. Zabierz ogniste strzały ze stołu. Zabij pozostałe szczurki i wyjdź na korytarz. Idź za róg i szukaj gościa strzelającego robakami (taki zielony – mu podobni polegli już z twej ręki). Wejdź w pierwsze drzwi na prawo i biegnij do wyjścia, zanim zareagują na twoją obecność inne szczurki.

DZIWNI, ŹLI LUDZIE

Wejdź do świątyni i spenetruj komnaty po obu stronach. Otwórz drzwi naprzeciwko wejścia do świątyni. Jak widzisz, trup zaścielił się gęsto. Idź w prawo i wejdź w drzwi. Dojdziesz do znanego ci balkoniku. Przejdź przez pomieszczenie muzealne, otwórz drzwi naprzeciw drugich wyjściowych. Podejdź do ołtarza i zejdź do piwnicy po drabinie. Przez przestrzeń przed tobą idź do korytarza. Idź cały czas w lewo, aż napotkasz trupa Hammera, nad którym lata chmara much. Podejdź do byłej fontanny z wodą święconą i skręć w następny korytarz w prawo. Zważając na szczurki biegnij przed siebie aż na schody. Zejdź po nich, a znajdziesz się w okrągłej trzypoziomowej komnacie. Powinieneś stać na najwyższym piętrze.

Do otwarcia drzwi na prawo potrzebujesz klucza (wytrych nie pomoże). Wejdź za to w otwór po przeciwnej stronie i zejdź rampą piętro niżej. Spenetruj prawą komnatę, wyjdź i stań, tak by widzieć drewnianą kładkę. Idź przed siebie, aż dojdziesz do kolejnej komnaty z wyjściami do dwóch innych pokoi. W prawym, w basenie, są strzały wodne. Weź je i idź w lewe drzwi. Niewidzialna podłoga zaprowadzi cię do okrągłych, biegnących w dół, schodów. Strażnik stojący na dole wyznaczy ci zadanie – odbicie Wielkiego Kapłana z rąk pobratymców Constantina. Dostaniesz od niego klucz i mapę. Z kluczem wróć do zamkniętych drzwi na najwyższym poziomie i idź przed siebie. Uważaj na wszystkie chadzające tu szczurki i inne monstra.

Idź w lewo, po drodze zgaś palącą się pochodnię, by zapewnić sobie bezpieczeństwo. Trzymaj się lewej strony korytarza – w ten sposób prześlizgniesz się koło szczurków. Idź do końca tunelu i zejdź na dół. Wejdź w lewe drzwi i trzymaj się lewej ściany. Omiń szczurki

i przejdź do pokoju przed tobą. Skieruj się do prawej komnaty z rojem much. Idź na wprost, potem w lewo w pokoju ze szkieletem. Cofnij się i wyjdź prawymi drzwiami. Znajdziesz się w jednym pokoju z Kapłanem. Podkradnij się do niego na czworakach i zabij szczurka stojącego przy ogniu. Ten zaalarmuje dwóch kolegów. Pozbądź się ich, bo ta zabawa już za długo trwa. Zabierz Kapłana i wyjdź drzwiami naprzeciw tych, którymi wszedłeś. Idź w lewo i po rampie na górę. Zrzuć Kapłana na tratwę i wejdź na nią. Przesuń dźwignię, a popłyniesz z prądem. Podnieś Kapłana, a kiedy dobrniesz do brzegu wyjdź, odszukaj okiennicę w kształcie młota i wrzuć tam Kapłana.

W MACKI CHAOSU

Biegnij przed siebie i schodami w dół. Na rozgałęzieniu skręć w lewo i leć do wykutego w kamieniu pomieszczenia. Idź w lewo, potem znów w lewo i zeskocz na niższy poziom. Zeskakuj na coraz niższe platformy, aż natkniesz się na otwór w ścianie. Wejdź weń i idź prosto, aż do przepaści nad lawą. Omiń ją, idąc występem po prawej, a potem biegnij przed siebie. Znajdziesz wystające z podłogi niebieskie kamienie. Wejdź na lód i zabierz strzały wodne. Obejdź kryształy lodem i idź prosto.

W następnym pomieszczeniu wejdź na lód i biegnij do tyłu. Powstrzyma cię to od spadnięcia na inne niebieskie kryształy. Kiedy spadniesz, idź w prawo i zabij ognika. Przejdź przez mostek nad lawą, idź w prawo, a potem w lewo – po rampie. Na końcu zeskocz w dół na kamienną posadzkę. Szybko zmieni się ona w lód, na którym bezwzględnie musisz się utrzymać, korzystając z ruchów na boki i do tyłu. Na końcu wskocz do wodospadu i płyń z prądem. Kiedy zaczną pojawiać się ostre zakręty, wypatruj wyrwy po lewej stronie i wskocz tam – prąd jest wartki, więc musisz naprawdę uważać. Wypłyń na chwilę i zaczerpnij powietrza, a potem wróć do głównego biegu wody. Doczekaj momentu, gdy prąd wrzuci cię do okrągłego stawu i wpłyń na jego środek. Spadniesz na cokół pod sobą, a potem znów do wody. Prąd wyniesie cię na wierzch – wyjdź na suchy ląd. Idź przed siebie do pieczary z drzewem, a potem naokoło niego, w prawo. Okrążając drzewo, powinieneś dostrzec otwór w ścianie prowadzący do kilku pajączków. Dojdź do szeregu wznoszących się występów. Wespnij się po nich, czasem zapędzając do pracy linę ze strzałą.

W ten sposób dojdziesz do komnaty oświetlonej na purpurowo. Uważaj na wystrzeliwane pociski i biegnij do przodu. Na końcu zabij szczurka i idź do szeregu jaskiń. Trzymaj się krawędzi, by uniknąć śmierci w lawie, sprzątnij paru szczurków. W pewnym momencie będziesz zmuszony przeskoczyć nad lawą. Zrób to i idź do końca tego śmiercionośnego "tunelu". Tam wespnij się po jednej ze zwisających lian. Zobaczysz Constantina, odprawiającego czary. Zlokalizuj wzrokiem oko, podejdź do niego niezauważony i zamień na to, które trzymasz (tyle walki o fałszywkę).

Wróć do miejsca, gdzie Constantine cię nie dojrzy i czekaj. Kiedy wymówi ostatnie zaklęcie, SZLAG GO TRAFI.

Gracias, adiós amigos!

Adam Lomnic "Sheeana"

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Nie będę wgłębiał się w istotę fabuły, gdyż ta jest banalnie prosta, wręcz prymitywna. Nasze zadanie polega na ratowaniu ludzi, wysadzaniu różnych rzeczy i ochronie bliżej niezidentyfikowanych kryształów. Będziemy znajdować bronie (mamy do wyboru dość dużą ilość), kawałki czegoś dającego energię i rodzaj punktów życia. Jeśli uzbiera się ich sto, dostaje się dodatkowe życie.

Nie ma też większego sensu, bym opisywał dokładnie lokalizacje wszystkich świecidełek. Jeżeli czegoś nie da się nie zauważyć, pominę to w opisie. Dla ułatwienia będę używał w tekście następujących skrótów: ZPZ (złote punkty życia - warte 1), CPZ (czerwone punkty życia - warte 10 ZPZ), SZ (srebrne życie - dodaje 2 punkty do energii), NZ (niebieskie życie - dodaje 10 do energii, jeśli ta znajduje się poniżej 100), CZ (czerwone życie - uzupełnia energię do 100 procent), TZ (totalne życie - dodaje 100 do życia). Zawsze obowiązuje święta zasada, by rozwalać wszystkie możliwe beczki. Z każdej coś wypada. Zdaję sobie sprawę, że może w opisie jest za dużo przycisków i podobnych głupot, ale taka jest ta gra i właściwie jej istotą jest przełączanie i przestawianie w odpowiedniej kolejności dźwigni.... ech... co za prymityw.

PORT OF ADIA

Zaczynamy zabawę gdzieś na przystani. Na razie do użytku mamy jedynie "talon" (kolce na rękę, takie, jakie miał Predator) i łuk. Szybko zauważycie, że wystrzelone strzały można zbierać, wyciągać ze ścian, ciał itp. Na początku zanurkuj w wodzie, na dnie leży rozpołowio-



ny wrak statku. Są tam CPZ. Wypłyń, przed rampą zniszcz beczkę, możesz to zrobić nawet ręcznie. Otworzy się przejście i drabina do góry. Wyżej znajdziesz baterie. Weź je i wróć na przystań. W niszy zamontuj baterie. Możesz znowu udać się do miejsca, gdzie znalazłeś baterie. Kawałek dalej znajdziesz teleport. Nie wchodź na razie do niego. Z krawędzi wskocz na drabinę. Jest to trochę trudne, ale na pewno się da. Wyżej znajduje się pistolet. Teraz spokojnie wejdź do teleportu. Idź przed siebie, na środku, na piedestale obraca się klucz, zabierz go. W następnych pomieszczeniach znajdziesz drabiny prowadzące na położony wyżej taras i do ZPZ. Kiedy wyda ci się, że dalej nie ma przejścia, w rogu zauważysz beczkę. Strzel do niej. Czołgając się dostaniesz się do miejsca z wodą i mostkiem na środku. Zanurkuj, pod wodą jest trochę SZ i amunicja do pistoletu. Wynurz się i przepłyń pod podłogą. Po przewróconych kamiennych klocach dostaniesz się wyżej. Przejdź tunelem i delikatnie zejdź na drewniany pomost okrążający pomieszczenie. Obok znajduje się wyrwa, a w niej dźwignia. Po jej przestawieniu na dole otworzą się drzwi i wyjdzie z nich dino, jakiego zabiłeś przed wejściem. Możesz spokojnie zastrzelić go z łuku. Wejdź jeszcze wyżej. Dalej, w ślepym tunelu, znajdziesz CPZ. Przestaw dźwignię, otworzy się przejście. Niedaleko znajduje się pierwsze dziecko. Do góry prowadzą dwie drogi, obojętnie, czy pójdziesz lewą, czy prawą stroną. Użyj wajchy, na dole podniesie się pomost prowadzący do klatki. Jednocześnie otworzy się mała salka i wybiegnie z niej następny gość do utłuczenia. Zejdź niżej i uratuj dziecko. Wróć na sam dół i przejdź przez wrota, które otworzyłeś wcześniej. Zauważysz portal.

Zaraz po zmaterializowaniu się, po prawej znajdziesz dźwignię. Idź korytarzami, potem po drabinie do góry, przestaw wajchę. Zejdź, idź dalej. Tuż przed dużą bramą zauważysz niekompletną drabinę. Musisz na nią wskoczyć. U góry znajduje się SZ i amunicja. Za bramą udaj się w prawo, tam, pod unoszącą się strzelbą, na skrzyniach są CPZ. Skieruj się w lewą stronę patrząc z perspektywy głównej bramy. Pomiędzy skrzyniami znajdziesz strzały. Wejdź na statek po naboje do pistoletu. Zeskocz z góry na NZ. Idź dalej, ale uważaj. Przed drzwiami czeka na ciebie dino. Możesz załatwić go sprytem. Jeżeli będziesz patrzył prosto na niego, nie zauważysz go, ale jeżeli spojrzysz bokiem, to ujrzysz zarysy. Weź łuk i wpakuj mu strzałę w głowę. W wodzie jest CPZ. Po prawej stronie, przy ścianie, stoi beczka. Strzel w nią. Weź baterie. Wcześniej, obok statku, nad skrzynkami, znajduje się drabina. Wyżej zamontuj baterie. Teraz możesz spokojnie wejść do portalu. Obok NZ znajduje się Distress Beacon. Baterie do niego znajdziesz zaraz obok rampy. Udaj się na rampę, do drzwi. Wciśnij dźwignię i się odwróć. Otworzy się przed tobą brama. Stoi w niej wróg, wobec którego możesz zastosować podobny numer z łukiem. Przełącz kolejną dźwignię, strzel w beczki. Idź przed siebie, aż do zwodzonego mostu. Gdy się do niego zbliżysz, opuści się i shotgun będzie twój. Kawałek dalej, w portalu, będziesz mógł uzupełnić amunicję i wyleczyć się. Przestaw wajchę. Niżej, pod mostem, otworzyły się drzwi. Dalej przez wodę i po drabinie do góry. Przeskocz do tunelu, niżej znajduje się klatka z dzieckiem. Zejdź po drabinie, a jak tylko to zrobisz, wyjdzie dwóch twardzieli. Najlepiej wykończ ich shotgunem. Jak już będą martwi, otworzy się nisza, gdzie będzie dźwignia otwierająca klatkę. Możesz wrócić do miejsca, skąd skakałeś. Skręć w prawo i wejdź do teleportera.

Obok teleportera znajdziesz pociski i klucz. Za tunelem zejdź na drewniany pomost. Uważaj, aby nie spaść. Idź do otwartych drzwi. Tam znowu w portal. Zaraz po wyjściu zniszcz beczkę. Za budynkiem jest amunicja. W fontannie są pociski do shotguna. Od wody idź w prawo, do góry. Uaktywnij portal i, jeżeli chcesz, wejdź w niego. Zobaczysz mały przerywnik. W domku znajdują się NZ i CPZ, za nią amunicja, a z prawej dźwignia. Otworzą się drzwi, a za nimi będzie tek bow. Cofnij się kawałek i idź w lewo. Idź przed siebie, aż do niszy z dźwignią, znajdującą się w ścianie w murze obok. Musisz tam wskoczyć. Jak już to zrobisz, ściana w fontannie otworzy się i w środku będzie klucz. Wróć do miejsca, gdzie skakałeś i idź prosto. Skręć w prawo, aż do portalu.

Weź tek bow, zniszcz beczkę i idź w prawo. Z daleka strąć gada. Po kamieniach wejdź do samej góry po NZ. Obok na ścianie znajduje się urwana drabina. Musisz na nią wskoczyć. Wyżej znajduje się dźwignia. Jej użycie spowoduje otwarcie się drzwi na dole. Znajdziesz tam shotguna. Jak tylko go podniesiesz, drewniane ściany opadną i wybiegną ci na spotkanie dinozaury. Teraz czeka na ciebie mała zabawa z wajchami i zapadniami. Pod koniec zauważysz klatkę z zakładnikiem. To już trzecie uratowane dziecko. Wróć do wodospadów. Na ścianie, za posągami, znajdują się dwie dźwignie. Po użyciu obu otworzą się małe drzwi pomiędzy nimi. Wejdź w nie, a po chwili zostaniesz teleportowany. Możesz powyciągać strzały z tarcz. Idź do domku. Po przestawieniu dźwigni stanie się dostępne przejście w prawo. Tam staniesz przed znacznie większym budynkiem. Jak już to zrobisz, wejdź do pomieszczeń dolnym wejściem. Znajdziesz tam SZ i dźwignię. W pomieszczeniach u góry natkniesz się na amunicję do strzelby. Wejdź na rampę, następnie skieruj się na mostek. Dalej jest teleport.

Zejdź z rampy i idź pomiędzy budynkami aż dojdziesz do beczek. Wespnij się po nich do dźwigni. Tuż pod tobą otworzy się przejście, które prowadzi do ostatniego dziecka. Musisz zeskoczyć na dół. Dalej po kolei likwiduj wrogów i idź do góry. Na szczycie znajduje się klatka. Uwolnij dziewczynę i zejdź do portalu. Wysadzi cię tuż przed zejściem do podziemi. Cofnij się kawałek i wejdź na rampę. Wskocz na dach. Na dachu pierwszego budynku znajdziesz strzały tek, na drugiego zaś: CZ i SZ. Poza tym obok pierwszego dachu, w ścianie, znajduje się wnęka z dźwignią. Zejdź z dachu i wejdź w przejście. Jedna z dźwigni otwiera przejście za drugim budynkiem. Za to ta w odnodze obok otwiera wnękę, gdzie bez przerwy pojawiają się nowe przedmioty! Uzupełnij wszystkie braki. Dalej za kamieniami znajdziesz NZ i magazynki. Wyżej przestaw wajchę i idź do teleportu.

Na początku idź w prawo, za żelazną bramę. Na parterze budynku znajdziesz dźwignię. Otworzą się drzwi od frontu. Tam, za regałem, znajduje się kolejna dźwignia opuszczająca drabinę na dach. Wyżej przestaw kolejną wajchę. Weź klucz, zejdź i wejdź do portalu. Poskacz po skrzynkach, przełącz dźwignię i wejdź w bramę. Poczekaj – w tym miejscu będą się odnawiać przedmioty (amunicja). Idź w prawo. Miń portal. Wyjdź na drewnianą kładkę. Z prawej strony ścieżka się urywa i należy zeskoczyć niżej. Dalej nie masz specjalnie wyboru... idź przed siebie. Możesz mieć problemy ze snajperami na dachach. Nie przejmuj się specjalnie swoją energią. Na końcu ścieżki znajdziesz TZ.

Dalsza droga również jest tylko jedna. Kiedy się skończy, zeskocz na dół i idź w lewo na drabinę. Przestaw dźwignię, a niżej otworzą się drzwi do pomieszczenia z kluczem. Jeszcze bardziej z lewej jest CPZ i odnawialne źródło amunicji. Skieruj się w prawą stronę po podwójnej drabinie. Tam z lewej przełącz dźwignię, potem idź na drugą stronę, na most. Podążaj przed siebie. Zanim wejdziesz wyżej, przejdź się kawałek dalej do wnęki z CZ i CPZ. Po rampie dostaniesz się do pomieszczeń strażników. Przechyl dwie wajchy. Wejdź poziom wyżej, po klucz. Następnie zejdź na sam dół. Po obu stronach kolejne otwarte drzwi i kolejne dźwignie. Zaraz potem otworzy się brama po drugiej stronie. Znajdziesz tam duży portal. Przycisk go uruchamiający jest niżej, za nim. Teleportuje cię do innego świata, ale tylko na chwilkę. Zaraz po transporcie zobaczysz świetny filmik. Przed Tobą, w przejściu, zauważysz element bomby nuklearnej. Jak tylko spróbujesz ją wziąć, to drzwi się zatrzasną i wybiegnie czterech wrogów. Są o wiele twardsi niż te zielone mięczaki. Najlepiej celować w głowę. Przy odrobinie szczęścia po jednym trafieniu padną. Jak ich zabijesz, u góry, w niszach, gdzie czekali na ciebie, znajdziesz przedmioty. Będą się odnawiać, aż uzupełnisz cały zapas.

Weź nuka i idź do portalu. Przeniesie cię z powrotem do portu. Udaj się do przejścia z dwoma mostami. Na samym końcu (wcześniej było tam CPZ i CZ) otworzyły się drzwi. Przestaw wajchy, a otworzą się następne. Wejdź do kolejnego portalu. Przyjdzie ci stoczyć walkę o pierwszy energy totem. Zadanie jest o tyle łatwe, że wrogowie bardziej interesują

się totemem niż tobą. Jak skończysz, zostaniesz automatycznie przeniesiony do galaktycznego miejsca, gdzie są bramy do różnych światów. Powinieneś mieć 6 kluczy, po 3 jednego rodzaju. Otwórz wrota i przejdź do poziomu drugiego.

RIVER OF SOULS

Początek nie jest łatwy, za to mało skomplikowany. Nie ma żadnych dźwigni, są tylko korytarze. Od razu wsiądź na wierzchowca. Lewym klawiszem myszy strzelasz rakietami, a prawym działkiem. To drugie świetnie nadaje się do atakowania żywych przeciwników, jednak czasem staje się niezastąpione w niszczeniu umocnień wroga. Zasada jest prosta, musisz wybić wszystkich, by otworzyły się drzwi. Patrz uważnie na wszelkie prześwity w ścianach. Jak tylko coś takiego zauważysz, to strzelaj, a na pewno otworzy się jakieś przejście lub secret. Przez całą podróż na grzbiecie dinozaura znajdziesz przynajmniej trzy CZ (jeżeli jest więcej, to o nich nie wiem). Uważaj na moździerze usytuowane na dachach budynków i wieżach. Te da się zniszczyć jedynie dużymi pociskami strzelając pod odpowiednim kątem do góry. Jak zauważysz na swojej drodze zamknięte, lekko podniszczone, drewniane drzwi, możesz (musisz) je zniszczyć z działa. Przejeżdżając kolejny most zauważysz otwartą klatkę. Wjedź do niej, a zejdziesz z "konia". Zaraz po prawej znajduje się drabina, która prowadzi do teleportu.

Aby opuścić most, musisz strzelić w dwa urządzenia znajdujące się po drugiej stronie, na ścianie. Z prawej, za rzeką, zniszcz beczkę. Jak będziesz u góry, przywal w kolejną beczkę. Otworzy się kolejny sekret. Przejdź na drugą stronę rzeki. Zielonych padlinożerców zabij z nowo zdobytego war blade, lub z łuku. Po prawej idź do wyrwy w bramie i dalej, do mostu. Po lewej, w następnej wyrwie, znajdziesz pistolet i amunicję. Z tej samej strony, ale tuż nad przepaścią, znajduje się drabina. Weź strzelbę i ZPZ. Możesz spróbować zeskoczyć na CPZ. Most uruchamiasz w ten sam sposób, co pierwszy. Za budynkiem znajduje się teleport.

Zeskocz na dół. Każda z dróg prowadzi do klucza u góry. Po bokach znajdują się dwie galerki. Zabij strażników, a opadnie most. Spadnij niżej, idź przed siebie. Na dole zniszcz beczkę i przestaw dźwignię. Dalej wejdź w oświetloną bramę. Po chwili znajdziesz się na kolejnym, tym razem znacznie mniejszym moście. Starym sposobem zrób sobie przejście do teleportu, znajdującego się tuż za mostem. Znajdziesz się w następnej, kolistej lokacji. Na samej górze przejdź przez lekko uchylone wrota. Okolica wygląda imponująco, jednak potrzeba naprawdę mocnego sprzętu, by osiągnąć zadowalający efekt. Po bokach, pod fontannami, skrzeczą raptory. Zabij je z łuku, zanim cię zobaczą. Idź do góry, w stronę głównych wrót, potem w lewo, do końca. Przestaw dźwignię. Na dole otworzyła się brama. Uważaj na pająki. Przestaw dźwignię. Maszyna warpowa na razie nie działa. Na balkonie uzupełnij zapas energii. Zejdź z powrotem na dół. Weź gate key w dwóch egzemplarzach. Wstaw je w żółte miejsca po obu stronach na schodach. W pomieszczeniu idź w lewo, uruchom portal i przestaw dźwignię. Możesz udać się po następną część nuka. Wróć do świątyni, idź w prawe drzwi, nurkuj. Przestaw jeszcze jedną dźwignię i wejdź w otwarte przejście. Zauważysz teleporter.

Bez względu na to, czy pójdziesz w lewo czy w prawo, dojdziesz do tego samego miejsca. Z rampy po lewej zeskocz na dach po NZ. Idź cały czas do góry, przejdziesz przez kilka mostków, aż znajdziesz mag 60, którego mogłeś widzieć niżej. Musisz dotrzeć do pierwszego soul gate. Prowadzą do niego dwie drogi.

1. W drodze powrotnej nie schodź na sam dół, tylko w pewnym (jedynym możliwym) miejscu skręć. 2. Zejdź do poziomu z wodą. Jedna z beczek eksploduje. Otworzy się przejście, standardową metodą opuść most. Dotarłeś na tyły dużego budynku. Od frontu znajduje się przycisk. Przełącz go. Drzwi do konstrukcji staną otworem. W środku musisz uaktywnić kolejny przełącznik. Wejdź po rampie wyżej, wrota do piekieł są otwarte. Jak tylko

przekroczysz próg, brama się zatrzaśnie. W opcjach wyłącz krew. Poniesiesz mniejsze straty. Zniszcz soul gate (grzej w to ile się da). W międzyczasie niszcz umarlaków. Jak już skończysz, wyjdź. Z prawej znajduje się otwarte pomieszczenie z portalem.

Zabij dwóch dinosów stojących na rogach za budynkiem z łuku. Idź do góry, tam znajduje się dźwignia. Zejdź i udaj się w otwarty tunel. Droga zajmie ci trochę czasu. Na końcu idź w lewo, przez fontanny, na samą górę. Przestaw dwie wajchy (strzałem). Na środku podniesie się kamień i ujrzysz teleporter. Wybierz drogę w prawo, dalej znowu w prawo. Za fontanną znajdziesz NZ, zanurkuj. Przy odnodze płyń w lewo. Pozbieraj wszystkie CPZ. Po wejściu do pomieszczenia drzwi się zamkną. Zabij pająki. Naprzeciwko strzał, wyżej, na ścianie, znajduje się przycisk, w którego musisz trafić. Wyjdź na zewnątrz. W prawo otworzyło się przejście. Jeszcze tylko zanurkuj i już jesteś przy portalu. Umarlaki zaczną wychodzić kiedy zgaśnie światło. Po wybiciu wszystkich otworzy się brama. Teraz po drabinie do góry. W dużym budynku pośrodku siedzi pierwsza sister of despair. Zejdź na dół i zabij wszystkich. Wróć tym samym portalem, którym przeszedłeś. Znowu musisz nurkować. Płyń przed siebie. Wciśnij cztery przełączniki na ścianie. Wejdź po drabinie do góry, do teleportu. Idź wyżej, weź ZPZ, dalej prosto przed siebie. Uważaj na snajperów na dachach, za skrzyniami znajdziesz NZ. Wejdź na dach. Weź tek bow i strzel w przycisk znajdujący się naprzeciwko. Zejdź niżej. Kraty otworzyły się. Na samej górze, na dachu, weź CZ. Niżej znajduje się dźwignia, z prawej masz portal, ale idź do góry. Zdobędziesz nową broń. Możesz również zeskoczyć na CPZ i CZ. Idź z powrotem do portalu. Zabij sister i wejdź do teleportera. Wyjdziesz w miejscu, gdzie zniszczyłeś beczki i idź w prawo, na samiutką górę. Przestaw dźwignię, znajdziesz sprzęt. W pomieszczeniu wcześniej zanurkuj w jednym z baseników po ostatni już klucz. Idź do otwartych wcześniej drzwi, teleportuj się.

Idź na most i uaktywnij portal, który widziałeś wcześniej, ale nie wchodź do niego. Idź wyżej, w lewo. Zeskocz do innego, otwartego portalu, jeżeli chcesz, możesz uzupełnić zapasy amunicji i energii. Wróć, ale zamiast zeskakiwać do portalu, idź dalej i zeskocz do głębokiej dziury. Z prawej strony, w połowie dużej rampy prowadzącej do portalu, znajduje się małe pomieszczenie, gdzie znajduje się święte pióro orła. Oczywiście weź je i wejdź do portalu, który przeniesie cię na cmentarz. W pierwszej kolejności zabij największe umarlaki, które strzelają ogniem. Otworzy się brama naprzeciwko. Znowu zabij ognistych, a wtedy otworzą się małe domki. Powciskaj przyciski w każdym z nich. Otworzą się drugie wrota. Znowu musisz zabić wszystkich umarlaków, przestaw wajchy, a trzecia brama się otworzy. Dalej, po obu stronach znajdują się przełączniki otwierające pomieszczenia w strefie poprzedniej. Tam znajdziesz klucze cmentarne (grave keys). Następnie umieść je w otworach w pobliżu zatrutej wody. Zabij ostatnią już sister of despairs. Wróć dokładnie tym samym portalem, który przywiódł ciebie tutaj. Zejdź z rampy i idź do góry. Znajduje się tam świątynia. Zabij strażników, a wrota otworzą się. Weź klucz i wciśnij przełącznik. Cofnij się do otwartego przejścia, prosto do soul gate. Jak ją zniszczysz, z tyłu otworzy się sekret w ścianie z CZ. Cofnij się do portalu, który przeniósł cię na cmentarz. Nie wchodź do niego, tylko zeskocz niżej. Wejdź do portalu i podaruj piórko bogom. Otrzymasz amulet. Idź przez most, w pobliżu miejsca, gdzie uaktywniłeś portal. Teraz zamiast w lewo, idź przed siebie. Wykonaj duży skok. Przestaw wajchę. Niżej (pod wodą) otworzyło się przejście. Pozostało ci już tylko obronić energy totem.

THE DEATH MARSHES

Poziom jest znacznie ciemniejszy od poprzednich. Trzeba bez przerwy uważać, by nie utopić się w bagnie lub wodzie. Na początku idź przed siebie (jak zwykle zresztą). W pewnym momencie most przed tobą eksploduje i wybiegnie pierwszy przeciwnik. Zeskocz na dół i poskacz po niby-wysepkach, aż dojdziesz na drugą stronę. Przeskocz nad połamanym mostem.

Uważaj na deski na wodzie, musisz szybko iść, bo się zapadną. Zaraz obok znajdziesz klucz. Idź cały czas do przodu. Musisz przejść przez most zanurzony w bagnie, nie utoniesz. Zaraz obok znajduje się przejście przez błoto z CPZ. Znajdziesz tam satchel charge. Musisz szybko wracać, bo robaki cię zjedzą. Dalej znajdziesz portal, jednak omiń go i idź dalej. Znajdziesz kolejny most, zabij strażników i podejdź do klatki. Strzel w kłódki i uwolnij więźnia. Z prawej, tuż za wodą, znajduje się mała dróżka (da się tam wskoczyć). Wejdź po drabinie do góry. Zniszcz wszystkie zamki. W środku znajduje się pierwszy skład amunicji, a raczej portal do niego. W środku znajdziesz miejsce, gdzie umieścisz ładunek wybuchowy. Musisz to jednak zrobić szybko, bo latarka zaraz wysiądzie. Minimalne czerwone światło bijące od skrzynek może okazać się niewystarczające. Jak tylko założysz ładunki, szybko wracaj do portalu.

Idź przed siebie po kładkach. Wyżej wisi strzelba, ale i tak nie będziesz w stanie jej dosięgnąć. Omiń drogę z ZPZ i idź wyżej, do portalu z savem. W pobliżu znajdziesz klucz. Zeskocz na mostek i w locie złap gnata, którego usilnie próbowałeś dorwać wcześniej. Wróć do drogi z ZPZ. Wybuchnie ściana. Zabij gościa. Za murem znajdziesz CZ. Teleportuj się. Droga jest tylko jedna, więc nie masz wyboru. Idź tak długo, aż znowu wybuchnie ściana i wyjdzie z wnęki potwór z mieczem. W przerwie między ścianami znajdziesz SZ. Znowu idź przed siebie. Zabij z łuku strażnika na wieży. Dalej na moście uważaj na barczystych entuzjastów kąpieli błotnych. Zaraz za mostem wciśnij przycisk i wróć na wieżę. Zeskocz na CZ. Przejdź przez drzewo na dół i do portalu. Przed tobą kolejny przerywnik i walka o zdobycie części nuka. Po robocie udaj się do miejsca, gdzie uruchamiałeś portal. Zaraz obok się teleportuj. Skieruj swe kroki na most. Dalej na wieżę, weź NZ i satchel charge. Wróć w pobliże teleportu i idź w drugą stronę, gdzie jeszcze nie byłeś, do wieży. Na górze znajduje się wejście do składu amunicji. W środku obowiązuje standardowa procedura. Bierzesz latarkę, szybko biegniesz do końca, zapamiętujesz drogę, podkładasz ładunek i wracasz migiem, zanim eksplozja cię zabije. Wejdź na kładki, do których prowadzą ZPZ. Pod koniec drogi musisz wskoczyć na drabinę, by dostać się do góry. Zeskocz na mury obronne. Jak dobrze staniesz i wymierzysz, to zabijesz z łuku strażnika portalu. Wejdź w portal.

Idź długim mostem. Zabij twardzieli z mieczami. Na końcu, na dachu budynku znajdziesz wreszcie coś ciekawszego niż shotgun – plasma rifle. Broń umożliwia celowanie. Pomiędzy budynkami dojdziesz do portalu i teleportera. W następnej strefie, zaraz za portalem, wybuchnie podłoga. Z dziury wyleci przeciwnik, w tym samym miejscu znajduje się CZ. Na razie jednak to zostaw, chyba że cierpisz na wyjątkowy brak energii. Dalej z prawej znajdziesz dużo amunicji do plazmy. Przed tobą znajduje się długi i szeroki most. Pilnuje go masa najróżniejszego paskudztwa. Część da się wybić z odległości, ale z pozostałymi nie pójdzie tak łatwo. Jak już uporasz się z tym problemem, wróć po CZ (o ile zostawiłeś) i uzupełnij ammo. Przed wrotami użyj trybu snajperskiego, by zabić strażników nad bramą. Zaraz potem wrota otworzą się. Idź jednak w prawo, spadnij na dół, weź granatnik i uwolnij więźnia. Wróć do otwartych wrót i wejdź w portal. Udaj się w prawo (jak prowadzą ZPZ) aż zobaczysz klatki. Dalej idź w kierunku następnych ZPZ. Po drabinie wejdź do góry, potem w lewo. Zabierz granaty , a na samym końcu znajduje się miejsce, gdzie bez przerwy odnawia się SZ lub NZ. Wróć do drabiny, ale tym razem idź w prawo. Uwolnij ostatniego już więźnia. Kawałek przed tobą znajduje się portal, lecz nie wchodź w niego, tylko wdrap się po drabinie wyżej. Idąc po murze zobaczysz po lewej klatkę, a na niej satchel charge. Skocz i weź go. Dalej droga prowadzi w różne strony. W lewo znajdują się wiszące klatki (możesz je strącić i wziąć CPZ) i drabina prowadząca do przycisku uruchamiającego portal. W prawo masz sacred eagle feather. Idź przed siebie, aż znajdziesz otwarty portal. Podaruj bogom pióro, a dostaniesz kolejny talizman. Następnie wróć do teleportera znajdującego się tuż obok drabiny. Idź pod górkę. Jak tylko zobaczysz pszczoły, już za przejściem skręć w lewo i szybko na drabinę. Za mostkiem zauważysz wrota prowadzące do

ostatniego składu amunicji. Wewnątrz pamiętaj, że właściwy skład znajduje się po prawej stronie. Za mostkiem znajduje się portal.

Z lewej znajdziesz klucz. Nie bierz go jednak. Otworzą się drzwi i wybiegnie na ciebie kilka raptorów. Zamiast tego podejdź do krat i z shotguna (rykoszetem) zabij dinozaury. Następnie spokojnie możesz wziąć klucz. Otworzą się główne wrota. Ze strzelby (nie zauważą cię) zabij strażników. Amunicja cały czas się odnawia w pobliżu miejsca, gdzie znajdował się klucz. Jak tylko wybijesz wszystkich, przed tobą otworzy się ostatnie przejście. Pozostało jeszcze obronić totem i kolejny level za nami.

LAIR OF THE BLIND ONES

Na początku mała wskazówka. Na tym poziomie nie ma drabin, tylko wystające ze ścian belki. Czasem prawie ich nie widać, dlatego należy się uważnie rozglądać. Pojawisz się w ciemnym lesie. Mam nadzieję, ze już przyzwyczaiłeś się do mroku. Idź przed siebie, aż dojdziesz do dużej dziury z wodą i szkieletem na samym dole. Zeskocz. Za jednym z wodospadów znajduje się przejście. Na końcu ścieżki znajduje się wąska, pionowa wyrwa. Zaprowadzi cię ona do innej strefy. Skręć w lewo, w kierunku ZPZ. Wydawałoby się, że droga jest zatarasowana, ale jak tylko podejdziesz, kamień odsunie się. Na dole, w wodzie, znajdziesz harpun. Dalej, pod wodą, z lewej jest ukryta wnęka. Wciśnij przycisk uruchamiający portal. Z drugiej strony znajduje się następny podwodny tunel. Wpłyń w niego. Nie masz wyboru, kieruj się prosto przed siebie, jak droga wskazuje, przez mosty. W pewnym momencie dojdziesz do miejsca gdzie ścieżka się urywa. Zeskocz na dół i idź do tunelu. Przejdziesz przez system jaskiń, będzie w nich masę pająków, znajdziesz też CZ. Wspinaj się do góry. Z jednej z niszy wyskoczy raptor. Udaj się przez mosty wiszące nad wodą, aż znajdziesz portal. Na razie do niego nie wchodź (nie masz pióra), tylko zeskocz niżej, do basenu. Na ląd wyjdziesz rampą znajdującą się w pobliżu shreddera i NZ. Zaraz obok znajduje się dźwignia i wejście wyżej. Najpierw przestaw wajchę. Nad sobą znajdziesz teleporter, jednak nie wchodź do niego. Idź w lewo, aż znajdziesz kolejną dziurę prowadzącą na dół.

Znajdujesz się w jaskini. W jednym z korytarzy zauważysz NZ. Idź w jedynym możliwym kierunku, aż dojdziesz do wielkiego pająka. Oczywiście zabij go. Jak już zginie, otworzy się przejście. Poznasz je po NZ świecącym na samym początku. Znajdziesz się w kolejnym dużym pomieszczeniu. Na środku stoi piedestał, do którego będziesz musiał później włożyć klucz. W wodzie na razie nie ma przejścia. Przestaw wajchę. Otworzą się dwa tunele, do których prowadzą ZPZ. Na końcu każdego z nich zauważysz dźwignię. Musisz strzelić w obydwie, aż odblokujesz podwodne przejście. Po drugiej stronie zabij ślepego, weź nową broń. Wyżej znajduje się potrzebny klucz. Zeskocz na dół. Włóż go gdzie trzeba. Wrota staną otworem. Strzel w beczkę. Przewróci się skalny filar i będziesz mógł po nim przejść. Następnie musisz szybko biec do przodu, ponieważ kamienie zaczną spadać z sufitu. W kilku tunelach napotkasz paru wrogów. Na samym końcu znajdziesz ścieżynkę biegnącą po krawędzi przepaści. Po jakimś czasie zauważysz odnogę w prawo, do klucza. Zapamiętaj to miejsce i zejdź jeszcze kilka kroków niżej. Duży pająk pilnuje miotacza ognia! Wróć do przejścia wyżej. Weź klucz. Wybiegnie masa małych gości. Jak już wszystkich wytłuczesz, otworzy się brama. Przejdź przez most. Po drugiej stronie zabij strażnika. Strzel w beczkę, by zrobić most przez przepaść. Dalej znajdziesz portal, gdzie będziesz mógł zrobić save. Przejdź przez most, wyżej przez kolejny (bramy otwierasz strzelając w wajchy na ścianach). Znajdziesz dziurę, w którą musisz skoczyć. Niżej zauważysz drogę do wodospadów.

Skacz po latających wysepkach, zeskocz do wody na podwyższeniu. Wejdź do tunelu, potem znowu zeskocz do wody. Stąd możesz spokojnie wziąć sacred eagle feather. Spadnij na dół, do dziury w podłodze. Idź tak długo, aż wskoczysz do jeziorka, w którym będziesz

mógł nurkować. Z wody strzel w przełącznik, a otworzy się przejście, dosłownie pod tobą. Wpłyń w tunel. Wyjdziesz na drewniany most. W najbliższym czasie przejdziesz przez kilka tuneli, mostów, aż wejdziesz do dużego pomieszczenia. Kiedy spróbujesz przejść dalej, zatrzasną się drzwi i wyjdą ci na spotkanie trzy pająki. Jak już je zabijesz, drzwi znowu się otworzą. Poczekaj, aż zjedzie część mostu. Następnie w pierwszym zakręcie w prawo zauważysz cave key. Zeskocz na niego. O drogę powrotną się nie martw. W ścianie są kołki, po których wciągniesz się do góry. Znowu przejdziesz kilka mostów. Idź tak, aż dojdziesz do satchel charge. I w tym miejscu poważnie się pogubiłem. Nie należy iść dalej. Odwróć się o 180 stopni. Po prawej z alkowy będzie strzelał do ciebie ślepiec (o ile wcześniej go z odległości nie zabiłeś). Wskocz na kołki i wejdź tam. Zeskocz w dziurę. Zignoruj teleport i skręć w prawo. Włóż kamień w piedestał, a otworzą się drewniane wrota. Skręć w prawy tunel. Wyżej znajduje się drewniana platforma i niepozorna skała wystająca z sufitu. W miejscu, gdzie urywa się barierka podejdź do głazu. Podłóż ładunek i uciekaj do teleportu. Idź przed siebie, a otworzy się przejście. Skręć w prawo. To miejsce z pewnością pamiętasz. Wskocz do wody. Musisz przejść spory kawałek, by znowu znaleźć się zaraz obok, ale na moście.

Kawałek dalej znajduje się dziura. Wskocz do niej. Zamiast wchodzić do portalu, wejdź do wody. Będzie jej sporo, dlatego staraj się szybko pływać, by nie utonąć. Pod wodą lepiej używać mapy, trudniej się wtedy zgubić. W prawo znajdziesz pomieszczenie z czterema odnogami. Wpłyń w jedną z nich (tam, gdzie nie ma krat). Znajdziesz dźwignię. Po jej przełączeniu wszystkie podwodne wrota się otworzą. Pozwiedzaj sobie podwodny świat. Powinieneś znaleźć jeszcze dwa cave keys. Najlepiej pływać z wyrzutnią torpedową, jest znacznie szybsza. W labiryncie jest jeszcze jedno miejsce, gdzie obraca się drewniana platforma. Wskocz na kołki i podciągnij się do góry. Wyżej, zeskakując w dół, weźmiesz satchel charge i CPZ. W pomieszczeniu z trzema NZ i amunicją do strzelby znajduje się portal. Prowadzi do kolejnego thermal vent. Zniszcz go (identycznie jak poprzedni) i wróć do tunelu, gdzie znalazłeś wyrzutnię torped. Wyżej jest jeszcze jeden teleport.

Włóż ostatni cave key. Jak tylko otworzą się drzwi, zauważysz promienie światła przebijające skały. Idź na sam dół. Zabij dużego pająka strzegącego dźwigni z czaszką. Otworzy się kolejne przejście. Skacz po wysepkach pływających w lawie. Dojdziesz do dużego pomieszczenia. Wejdź na ścieżkę prowadzącą wyżej. Wysadź beczki. Znajdziesz przycisk uruchamiający portal. Po kołkach w ścianie wejdź wyżej, gdzie znajdziesz portal prowadzący do kolejnej części nuka. Jak już go zdobędziesz, przejdź na drugą stronę portalu i zeskocz w dół. To miejsce z pewnością pamiętasz. Wejdź na niby-windę (kładkę przyczepioną do drewnianego pala). Przeskakując po nich dostaniesz się do następnego tunelu. Kawałek dalej zobaczysz dziurę, wpadnij do niej. Znowu omiń teleporter i wybierz jedyną możliwą drogę. W grocie z jeziorkiem lawy znajduje się na ścianie dźwignia. Strzel w nią, a otworzą się wrota. Zabij gigantycznego pająka. Idź przed siebie. W pewnym momencie droga się rozgałęzi. Prosto znajdziesz UZ. Cofnij się w lewą odnogę (teraz już prawą). Wskocz do dziury. Jak zwykle zignoruj teleporter. W jaskini zabij wszystkie robaki. Jak tylko to zrobisz, otworzy się przejście. Dojdziesz do pomieszczenia, gdzie zaraz po prawej znajduje się kilka NZ. Właściwie nie ma sensu iść wyżej (są tam save point, flamethrower i kilka innych akcesoriów). Zamiast tego przejdź za kamienie, na ścieżkę niżej. Idź cały czas przed siebie. W pewnym momencie dojdziesz do pomieszczenia, gdzie z pozoru nie ma przejścia dalej. Jednak z lewej strony na ścianie zauważysz kołki. Wyżej na dzień dobry przywita cię pająk. Zabij go, wejdź jeszcze wyżej. Teraz mostami w powietrzu idź tak długo, aż zauważysz CZ i CPZ. Wskocz tam i wejdź w tunel. Na jego końcu znajdziesz fajną broń, cereblar bore. Zeskocz na dół. Przed chwileńką tu byłeś. Niżej znajdziesz kilka NZ. Zabij trzy wielkie pająki i weź znajdujący się w tunelu kolejny klucz. Znowu pobiegaj po mostach, aż dojdziesz do końca, gdzie leżą trzy wiertła. Zeskocz niżej i weź satchel charge. Zabij raptory i wejdź w jeden z tuneli, nie-

ważne jaki, bo i tak prowadzą do tego samego miejsca. Spadnij w dziurę. Omiń portal. W pomieszczeniu obok wejdź na drewniany pomost. Znajdują się tam dwie wnęki. W każdej z nich jest sporo ślepców i jeden cave key. Włóż je do odpowiednich miejsc niżej. Otworzą się wrota do ostatniego thermal vent. Wysadź go i wejdź do portalu, o którym wspominałem.

Znajdujesz się w miejscu, gdzie skakałeś, by zdobyć ładunek wybuchowy. Zawróć i biegnij cały czas przed siebie, przez tunel i miejsce z kluczem. Jak dojdziesz do przepaści, niżej przed sobą zauważysz 4 NZ i cave key. Stąd nie dasz rady tam doskoczyć, ale jak przejdziesz w prawo i wyżej, to znajdziesz się prawie nad nim. Wejdź do korytarza, aż znajdziesz miejsce, gdzie umieścisz klucz. Wskocz do dziury. Musisz jakoś przedostać się przez pięć kręcących się, drewnianych kół. Strzel w beczki, by filar przewrócił się tworząc most przez przepaść. Zaraz po tym znajdziesz pomieszczenie z ostatnim już kluczem. Zabij wszystkich, weź broń, CZ i daj krok w portal. Obroń totem, a potem zabij głównego szefa. W walce z nim nie ma wielkiej filozofii. Musisz strzelać do tego, co cię aktualnie atakuje, jednocześnie robiąc uniki. Uważaj na robaki bez przerwy wyłażące z mazi. Miotacz ognia sprawdza się rewelacyjnie.

HIVE OF THE MANTIDS

Na samym początku, jak tylko się pojawisz, zaczną strzelać do ciebie działka. Zniszcz je, wszystkie cztery. W komorach, skąd wybiegały drony, znajdują się odnawiająca się amunicja i energia. Pole energetyczne osłaniające portal na samym środku zniknie. Wejdź do niego. Przed sobą zauważysz obracający się dziwny przedmiot. Jest to generator pola ochronnego. Rozwal go, a będziesz mógł przejść w lewo. Tam znajdziesz podobny przedmiot. Również go zniszcz, a otworzy się przejście w prawo. Wejdź na kolistą wysepkę lekko unoszącą się nad ziemią. Tak wygląda winda, która podwiezie cię kawałek wyżej. Idź cały czas przed siebie. Dojdziesz do pomieszczenia z dwoma działami pod sufitem i kluczem leżącym na środku. Zniszcz działka i wejdź w przejście, które się otworzyło. Zabij strażnika i wciśnij przycisk. W głównym pomieszczeniu podniosły się małe wysepki. Skacząc po nich dojdziesz do klucza. Następnie wejdź w drzwi z CZ, do portalu.

Skręć w lewo. Weź miotacz ognia i idź tak długo w lewo, aż dalej się nie da. Trybem snajperskim namierz drony znajdujące się po drugiej stronie i zabij je. Skocz niżej, potem jeszcze niżej, aż zauważysz zamknięte drzwi. Jak już staniesz blisko nich, działko zacznie do ciebie strzelać. Po ich zniszczeniu drzwi się otworzą. Znajdziesz się w pomieszczeniu z trzema wyjściami. Zniszcz generator pola i wjedź windą wyżej. Uważaj na działka. Przejdź przez pomieszczenie do kolejnych drzwi. Dojdziesz do pokoju z CZ i CPZ. Idź cały czas przed siebie. Wciśnij kolejny zielony przycisk, a uruchomi się winda. Wyżej zrób to samo. Spadniesz do miejsca, gdzie już byłeś, ale po drodze zdobyłeś firestorm cannon. Skręć w lewo (CPZ). Zejdź niżej (uwaga na drony wybiegające ze ścian). W końcu znajdziesz się w dużym pomieszczeniu. Są tam cztery zagłębienia w ścianie i dwoje biegających strażników. W każdym zagłębieniu jest zielony przycisk. Po ich uruchomieniu wybiegnie kilka robaków. Po wszystkim uaktywni się winda. Wyżej idź cały czas przed siebie, aż dojdziesz do teleportera.

Idź przed siebie. Kiedy dojdziesz do przepaści, skocz na półkę niżej, potem jeszcze niżej. Zniszcz cztery działa, które już z pewnością do ciebie strzelają. Otworzą się drzwi. Rozwal generator pola, a drzwi obok staną otworem. Jedne z nich prowadzą do portalu, a drugie do windy. Idź do windy, bo portal na razie jest zamknięty. Korytarz prowadzi tylko w jednym kierunku. W pewnym momencie zdobędziesz "stawiacz min". Zabij z góry biegające niżej robaki. Otworzą się drzwi, gdzie znajdziesz klucz. Wysadź sztuczne ściany. Pozbieraj amunicję i wciśnij przycisk uaktywniający portal. Musisz udać się do portalu. Idź prosto, nie skręcaj w przejście z NZ. Znowu staniesz nad przepaścią, skocz niżej i niżej. Z pewnością poznajesz to miejsce.

Jak zdobędziesz kolejną część nuka, wejdź w przejście z NZ. Teleportuj się. W momencie gdy dojdziesz do dużego pomieszczenia, skręć w lewo. Zabij żołnierza i wciśnij zielony przycisk. Uruchomi się winda, wejdź na nią. Zeskocz niżej, w jedyne możliwe miejsce. W chwili, gdy wciśniesz kolejny przycisk, wyleci na ciebie cała masa robaków. Najlepiej je spal. Wróć wyżej. Wejdź do pomieszczenia, które znajduje się dokładnie na tym samym poziomie. W miejscu, gdzie są ZPZ strzel w ścianę. Wybuchnie, a w środku zniszcz generator pola i zabij strażnika. Na zewnątrz jedne z drzwi prowadzą do pokoju, gdzie znajduje się przycisk. Zaraz jak go wciśniesz, wbiegnie kilka robaków. Wróć do góry. Zauważysz, ze uruchomiła się kolejna winda. Niżej strzel w ścianę z lewej i idź do tunelu. Skacz po wysepkach do drzwi po prawej. Za jajkami znajdziesz przycisk uruchamiający portal. Wyjdź i skacz niżej, aż zdobędziesz sacred eagle feather. Jeszcze niżej znajdziesz teleporter, ale najpierw idź do portalu ofiarować pióro. Jak tam dojść? Drzwi do portalu znajdują się zaraz koło zielonego przycisku uruchamiającego windę prowadzącą wyżej (patrz #). Wróć i wejdź do portalu.

W pierwszym pomieszczeniu drony znajdują się na podwyższeniach, które widać z daleka. Wystrzelaj je plazmą lub użyj celeborar bore. Dalej pod sobą zauważysz wodę. Wskocz do niej. Niżej, pod wodą znajduje się tajemne przejście, które prowadzi do generatora pola. Zniszcz je. Wróć do ostatniego pomieszczenia. Idź w prawo, do przejścia z NZ. Idź tak długo, aż spadniesz na dużą platformę z wieloma innymi generatorami pola i jednym głównym. Jak zniszczysz wszystkie dookoła, to największe eksploduje samo. Wróć windą do głównego pomieszczenia. Po wciśnięciu zielonego przycisku otworzą się drzwi do portalu. Idź do miejsca, gdzie poruszająca się kładka przeniesie cię przez wodę na tym samym poziomie. Następnie po kładkach przeskocz na drugą stronę. Idź w prawo. Jeżeli spróbujesz wejść po klucz, wybiegną drony. Musisz to zrobić, bo inaczej nie zdobędziesz klucza. Teraz możesz wrócić i iść do teleportera.

Jak już pewnie zauważyłeś, jesteś BLISKO. Niedaleko wypatrzysz dronę stojącą koło trochę bardziej brązowej ściany. Jak się uważnie przyjrzysz, wygląda jak pajęczyna. Pełni funkcję drabiny; wejdź wyżej. Przez drzwi, w prawo, na śmieszny mostek. Dalej czeka teleporter. Idź przed siebie tak długo, aż staniesz w okrągłym pomieszczeniu z ogromną ilością jaj dookoła. Wejdź do centralnej części. Zniszcz embrion królowej. Niestety cały czas będą pojawiać się nowi przeciwnicy. Możesz ich porazić prądem, to nowych nie będzie. Uciekaj drugim przejściem, kawałek dalej znajdziesz drzwi prowadzące do teleportera. Zeskocz niżej. Wejdź na ścianę, której pilnuje strażnik. Na górze wejdź na mostek. W prawo dojdziesz do portalu, w lewo strzel w ścianę, a wybuchnie. Teleportuj się. Znajdujesz się przy kolejnym embrionie. Robisz to samo, co poprzednim razem. Wychodzisz drugimi drzwiami i kawałek dalej, z lewej, masz teleporter. Zeskocz na mostek. Idź w lewo, do drzwi. W wodzie znajduje się ukryte przejście. Wpłyń w nie. Nie sugeruj się żółtym kolorem wody, nie zabije cię. Zeskocz niżej, teraz musisz skompletować kilka satchel charge. Pierwszy znajduje się zaraz za murkiem. Drugi i trzeci, na samym końcu, przy wejściu na mostek, za drzewem, po lewej i prawej stronie. Po czwarty musisz zanurkować w wodę, którą minąłeś wcześniej i teleportować się. Znajdziesz go zaraz za drzwiami. Dalej jest następny teleport, wejdź w niego. Znajdziesz się nad lawą. Zeskocz niżej, potem wciągnij się na kolejną platformę. Zabij strażników i wciśnij przycisk. Wejdź na windę. Wyżej wciśnij następne dwa przyciski, a otworzą się drzwi pomiędzy nimi. Za następnymi drzwiami znajdziesz wylęgarnię ostatniej już królowej. Wiesz co robić. Wróć do samego początku, do miejsca, gdzie znalazłeś pierwszy satchel charge. Wejdź do wyjścia i do teleportu. Nie nurkuj, tylko wejdź na platformy. Skorzystaj z jeszcze jednego teleportu. Jesteś tuż przy głównym komputerze. Podłóż ładunki przy każdym z czterech zasilających członów. Wróć do wyjścia z tego świata. Znajduje się ono zaraz poniżej miejsca, gdzie znalazłeś stachel charge. Obroń totem i zabij matkę. Strzelaj tylko w te elementy, które świecą na biało. Atakowanie innych części ciała to strata czasu.

PRIMAGEN'S LIGHTSHIP

Z ekonomicznego punktu widzenia, najlepiej używać na tym poziomie wyrzutni rakiet i działka automatycznego. Ostatecznie najlepszy okazuje się miotacz ognia (mój ulubiony!). Idź przed siebie. Dojdziesz do pomieszczenia z kluczem po środku. Niestety, nie weźmiesz go jeszcze, gdyż osłonięty jest polem ochronnym. Skręć w lewo. Zabij robota, znajdziesz czerwony przycisk. Wciśnij go, a uruchomi się portal. Po kilku zakrętach znajdziesz się w miejscu, gdzie na podłodze będą lasery, a po drugiej stronie wentylator. Wejdź nań. Zauważysz niebieskie ustrojstwo, weź to. Poziom wyżej są dwa korytarze. W jednym z nich znajdziesz trochę amunicji, drugi korytarz to ten ważniejszy, idź tam. Skręć w lewo. Obydwie odnogi prowadzą do tego samego pomieszczenia. Z drugiej strony znajdziesz schody. Wejdź na nie i przejdź na sam początek. W niszy w ścianie zauważysz dwa następne niebieskie świecidełka (ion capacitor). Wskocz tam i weź je. Wróć do miejsca, gdzie skakałeś i odwróć się. Masz przed sobą windę. Wyżej zabij gościa i wciśnij przycisk. Dalej znajdziesz save point i drogę w prawo. Jesteś w pomieszczeniu z laserami biegnącymi po podłodze i korytarzami w ścianie. Zejdź na dół i wejdź na whispers talizman. Dalej zrób to samo. Wciśnij przycisk i wejdź w nowo otwarte drzwi. Niżej zauważysz tunel z NZ. Musisz tam wskoczyć. Znajdziesz następny przycisk. Uruchomi on most, byś mógł zdobyć ion capacitor. Skręć w lewo. Znajdziesz duży generator świecący na niebiesko. U jego podstawy zamień zielone kryształy na niebieskie i cały generator zacznie świecić na zielono (może odwrotnie, w każdym razie zmieni kolor). Uruchom kolejny portal. Otworzą się drzwi. Weź TZ. Wciśnij przycisk, spadnij na dół i idź w lewo. Wejdź w świeżo otwarte drzwi. Na końcu znajdziesz przycisk, który uruchomi portal.

Używając wiatraka dostaniesz się poziom wyżej. Zauważysz konsolę z przyciskiem. Zeskocz tam, wciśnij przycisk, szybko zeskocz niżej, znowu do góry i wejdź na platformę, która przyjedzie. Tam wciśnij jeszcze jeden przycisk. Uważaj na działka, które zaczną strzelać tuż za twoimi plecami. Niżej otworzą się drzwi. Idź w prawo, potem w lewo. Wciśnij przycisk. Musisz uważać, by nie spaść. Używając wentylatorów powinieneś dostać się do ion capacitor. Prócz tego wciśnij jeszcze jeden przycisk. Wejdź w nowe przejście. Dojdziesz do wielkiego pionowego tunelu z wiatrakiem na dole i u góry. Wyżej znajdziesz save point, ale właściwa droga prowadzi niżej. Kiedy wejdziesz, most prowadzący do razor wind odsunie się. Zeskocz na konsolę i wciśnij przycisk. Przyjedzie winda. Wskocz do jedynego otwartego tunelu. Dostaniesz się do systemu wentylacyjnego. Na samym początku pójdź w lewo, pod "wiatr", aż zdobędziesz ion capacitor. Kieruj się tak, jak strumień powietrza i nie daj się ściągnąć na łopatki. Wyżej będziesz mógł wziąć razor wind. Jeden z przycisków otwiera drzwi. Aktywuj teleporter i wejdź do niego. Wciśnij przycisk i szybko udaj się na drugą stronę tunelu (kołowego), bo zamkną się drzwi. Wejdź do windy i jedź do góry. Na samym środku jest przycisk. Uruchomienie go spowoduje otwarcie na chwilkę dwojga drzwi. Przed każdymi z nich zauważysz ion capacitor. Jeżeli nie uda ci się na czas wrócić, to po drugiej stronie również są przyciski otwierające drzwi. Wciśnij kolejne dwa przyciski. Z jednej strony znajdziesz generator, gdzie będziesz musiał podmienić kryształy, z drugiej teleporter. Idź w lewo i weź TZ. Zeskocz i wejdź w nowy korytarz (najpierw wciśnij przycisk koło TZ). Po kilku śluzach znajdziesz kolejny teleporter.

Skręć w prawo, aż dojdziesz do dużego pomieszczenia. Zeskocz niżej i wjedź windą do miejsca, gdzie stał żołnierz. Wciśnij przycisk. Uaktywniła się winda. Następnie musisz skorzystać z pionowej windy, by dostać się na drugą stronę. Teraz kładką poziomą przejedź dalej. Po drodze weź kryształ z tunelu. Dalej musisz szybko wciskać przyciski znajdujące się w korytarzu. Jak zrobisz to dostatecznie sprawnie, otworzą się drzwi. Weź następny kryształ. Wciśnij przycisk, by otworzyć bramę, która się za tobą zatrzasnęła. Idź tam, gdzie

wcisnąłeś ostatni z "szybkiej serii". Znowu czekają na ciebie wentylatory. Jak już z nich wyjdziesz, udaj się w lewo i do teleportu. Idź w prawo, aż znajdziesz talizman na podłodze. Po drugiej stronie wciśnij przycisk dezaktywujący jakieś pole. Kontynuuj. W końcu znajdziesz się w pomieszczeniu z przyciskiem pośrodku i parą drzwi po lewej i prawej. Wciśnij przycisk i SZYBKO idź do drzwi z prawej. Prawie natychmiast się za tobą zatrzasną. Weź kryształ i wciśnij przycisk. W tej chwili otworzą się drzwi po lewej stronie, więc musisz się śpieszyć. Tam znajdziesz następny zielony generator, który musisz przerobić na niebieski. Niedaleko znajduje się portal. Wejdź w niego (najpierw uruchom). Nie zwracaj uwagi na drzwi, tylko weź TZ, wciśnij przycisk i spadnij niżej. Wejdź w drzwi, które przed chwilką otworzyłeś. Znajdź małe zagłębienie w ziemi, gdzie jest kryształ i przyciski. Po ich uruchomieniu otworzą się drzwi, a w nich będzie portal.

Udaj się w lewo, bo w prawo na razie nie możesz. Wciśnij przycisk, dalej wciśnij kolejny i wejdź w jedne z otwartych drzwi. Uruchom windę, która posłuży jako kładka. Weź kryształ. Znajdujesz się w fabryce. Strzel w dziwne pudełko, gdzie poruszają się różne segmenty. Otworzy się, a wtedy solidnie przywal do środka. Obok znajduje się przycisk uruchamiający portal. Wciśnij przycisk, a otworzą się drzwi. W lewo jest portal, gdzie zaniesiesz pióro, a w prawo masz teleporter. Idź cały czas przed siebie, wejdź w drzwi. Zniszcz komputer, który stoi pośrodku. Następną fabrykę masz z głowy. Za kompem leży pióro, a obok kolejny kryształ. Zejdź niżej. Znajdujesz się obok taśmy montażowej. Weź niebieskie świecidełka umieszczone w słupkach. Wejdź w tunel i do teleportera.

Z prawej znajdziesz nie działający na razie portal, a z lewej ścianę z laserów. Po bokach wymień czerwone świecidełka na niebieskie. Nic ci się już nie stanie. Nie idź tam, tylko skręć w lewo. To już ostatnia fabryka. Wymień świecidełka na czerwone, a niebieskie weź ze sobą. Zaraz potem pojawi się komunikat o wypełnieniu misji. Wróć do laserów. Wciśnij przycisk otwierający portal i weź kryształ. Dalej znajdziesz generator. Wymień świecidełka, a lasery nie będą przeszkadzać. Możesz udać się po ostatnią już część nuka. Niedaleko laserów jest portal. Byłeś tu wcześniej. Z drugiej strony miejsca, gdzie są dwa przyciski, znajdziesz teleporter. Idź w korytarz z NZ. Dalej weź UZ i wciśnij przycisk otwierający ostatnie drzwi na dole. Czeka cię spotkanie z mamusią, potem z samym Primagenem.

Nie napisałem, jak zdobyć klucze do Primagena. Szczerze przyznam, że po pokonaniu matki zrozumiałem, że nie mam ani jednego. Nie chciało mi się już ich szukać, więc uruchomiłem cheat i skopałem głównego bossa. Wybaczcie mi, proszę.

OBLIVIONISOUTTHERE to kod odpalający wszystkie cheaty.



Marcin Kawa "NOL"

TOCA 2

TOCA 2 jest grą, która potrafi przykuć do komputera na długie godziny. Ładna grafika, dobrze dobrane efekty dźwiękowe, a także realizm rozgrywki to elementy składające się na doskonałą całość. Niniejszy poradnik jest efektem wielu godzin intensywnego katowania TOCA 2 przeze mnie, mojego brata, a także kilku innych wesołych kolesi.

Będę używał dwóch terminów. Pierwszy z nich to nadsterowność, czyli nadmierne zarzucanie samochodu spowodowane zbyt dużym ciężarem znajdującym się w tylnej części auta. Z kolei podsterowność objawia się problemami z wchodzeniem w ciasne zakręty, wynikającymi z nadmiernego ciężaru przedniej części samochodu.

1. Ustawienia samochodu

TIRES: Wybór opon jest bardzo ważny. Dobieramy je w zależności od panującej pogody, a co za tym idzie – stanu nawierzchni. Slicks dla trasy suchej, Wets dla mokrej, a Intermediates, gdy pogoda nie jest ustabilizowana.

BRAKE BIAS: Podczas hamowania ciężar wędruje z tyłu na przednią oś. Jest to niepożądane, gdyż przednie koła odgrywają ważną rolę podczas jazdy i nie mogą być przeciążone (w przeciwnym wypadku koła blokują się i mamy problemy ze skręcaniem podczas hamowania). Opcja Brake bias służy do ustalenia, czy podczas hamowania pierwszorzędną rolę będą grały przednie (front) czy tylne (rear) koła. Ja ustawiam zawsze Brake bias na tył jednym kliknięciem strzałki. Gdy wyścig odbywa się na trasach, na których dużo hamuję, klikam na tył dwa razy.

DOWNFORCE: Suwak ten ustawiony najbardziej w prawo powoduje, że auto zyskuje większą przyczepność kosztem prędkości maksymalnej. Gdy mamy do czynienia z krętymi trasami, gdzie prędkość nie odgrywa dużej roli (np. Brands Hatch Indy), ustawiamy do-



wnforce na maksimum. Z kolei na trasach z długimi prostymi, gdzie zakrętów jest mniej, downforce idzie w lewo. Nie można jednak przesadzać ze zmniejszaniem go, gdyż wtedy nasze autko zacznie się prowadzić niewygodnie.

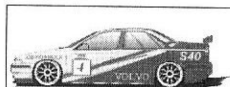
GEAR RATIOS: Biegi możemy ustawić w skali od krótkiego (short) do długiego (long). Krótkie biegi przyczyniają się do wzrostu przyspieszenia, czego ceną jest niższa prędkość maksymalna. Długie biegi gwarantują większą prędkość maksymalną kosztem przyspieszenia. Aby uzyskać wysokie przyspieszenie ustawiamy początkowe biegi na krótko – jest to przydatne na krętych trasach. Długie biegi początkowe pozwalają nam osiągnąć większą prędkość. Należy pamiętać, aby szósty bieg był możliwie najdłuższy.

ZAWIESZENIE: W porównaniu do seryjnych samochodów, te w TOCA 2 mają zawieszenie dużo twardsze, dzięki czemu może ono przeciwdziałać efektom związanym z przemieszczaniem się ciężaru podczas przyspieszania, hamowania lub skręcania. Twarde zawieszenie umożliwia też większą przyczepność na drodze oraz bardziej precyzyjną jazdę. Wadą jest mniejsza odporność samochodu na elementy nawierzchni (np. biało-czerwone pasy na poboczach), co może powodować wpadanie w poślizgi. Każdy tor jest pętlą i zawsze posiada większą liczbę zakrętów w prawo lub lewo. Aby lepiej pokonywać te zakręty, utwardzamy stronę przeciwną, dzięki czemu auto będzie lepiej trzymać się nawierzchni nie zawadzając podwoziem o otoczenie (po drugiej stronie mamy miękkie zawieszenie, które amortyzuje nierówności na drodze). Odpowiednio ustawiając zawieszenie mamy możliwość niwelowania efektu nad- lub podsterowności. Gdy auto ma skłonności do nadsterowania, ustawiamy twardsze zawieszenie na tyle.

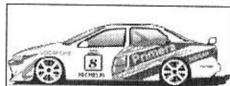
2. Samochody

Wszystkie auta przetestowałem na TEST TRACK: SHORT CIRCUIT przy użyciu ustawień fabrycznych. Poniższe czasy są wynikiem bezkolizyjnej jazdy. Graczom początkującym polecam Nissana, a doświadczeni rajdowcy znajdą wiele przyjemności w prowadzeniu Hondy, Renualta lub Volvo.

VOLVO S40. Nerwowe autko, które wymaga dobrego kierowcy. Bardzo skłonne do nadsterowności, szczególnie gdy mocniej wciśniemy gaz. Mimo to jego prędkość może być wyraźnym atutem. Czas testowy: 0:29:92



NISSAN PRIMERA. Samochód ten cechuje dobra przyczepność do nawierzchni, niezłe przyspieszenie, a także spora prędkość maksymalna. Minusem jest niewielka podsterowność. Idealna bryka na początek. Czas testowy: 0:29:73



AUDI A4. Samochód ten cechuje leniwe reagowanie na ruchy kierownicą oraz skłonność do nadsterowności. Dopiero wciśnięcie gazu do dechy poprawia nieco sytuację. Czas testowy: 0:29:85



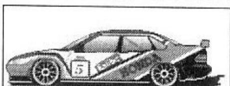
VAUXHALL VECTRA. Znany nam jako Opel Vectra. Pomimo małego przyspieszenia potrafi rozwinąć rozsądną prędkość maksymalną oraz ma dobrą przyczepność oraz nieźle reaguje na ruchy kierownicą. Czas testowy: 0:29:78



FORD MONDEO. Brak dobrego przyspieszenia, lecz niezła przyczepność. Czas testowy: 0:29:97



HONDA ACCORD. Wersja z roku 1998 straciła trochę w stosunku do poprzedniej edycji. Auto jest dosyć szybkie, lecz można by powiedzieć dziwne, gdyż podczas brania ostrych zakrę-



tów najpierw mamy wrażenie podsterowności, a później wręcz przeciwnie – tył wozu ucieka powodując częste obroty. Te wady nie przeszkodziły jednak uznać Hondkę za najfajniejszy wózek w grze. Na uwagę zasługują świetne hamulce. Czas testowy: 0:29:81



RENAULT LAGUNA. Średnia przyczepność i tendencja do nadsterowności to główne mankamenty tego samochodu. Z drugiej jednak strony charakteryzuje się ono całkiem przyzwoitą prędkością i dobrze się nim jeździ. Czas testowy: 0:29:75



PEUGEOT 406. Zdecydowanie brakuje mu przyspieszenia. Poza tym auto jest stabilne i jedynie ciągłe trzymanie nogi na gazie może pokazać who rules. Czas testowy 0:29:87

Samochody dodatkowe

Jednym z ulepszeń TOCA 2 jest tryb SUPPORT CARS CHALLENGE. Możemy tu zasiąść za kierownicą jednego z siedmiu legendarnych samochodów i poczuć się choć przez chwilę jak król szos, bowiem jazda każdym z tych samochodów to zupełnie inne doświadczenie, zgoła odmienne niż prowadzenie standardowych tunningowanych aut.

FORD FIESTA. Ten posiadający umiejscowiony z przodu silnik oraz napędzany przednią osią samochodzik, znany w Australii oraz Nowej Zelandii jako Ford Festiva powinien być raczej wykorzystywany jako pomoc przy robieniu zakupów w supermarkecie. Jeździ się nim mozolnie. Przy ostrych zakrętach buja się paka, a w ciasnych zakrętach furka jest podsterowna. Ustawiając to autko radzę utwardzić przednią oś znacznie bardziej niż tylną.

FORMULA FORD VAN DIEMAN. Silnik i napęd na tył. Formula Ford jest jednym z uniwersalnych samochodów wyścigowych. Auta te były używane w Anglii, Europie, Australii, Nowej Zelandii, Azji, Ameryce, Kanadzie i Afryce. Prawdziwa legenda. Jeździ się nim w dosyć specyficzny sposób. Należy pamiętać o podsterowności, a także konieczności usztywnienia całego zawieszenia. W zależności od stylu jazdy możemy też bardziej usztywnić przód lub tył.

LIESTER STORM. Silnik z przodu, napęd z tyłu. Ten typ ułożenia silnika i napędu daje prostotę w prowadzeniu, choć auto ma tendencję do podsterowności. Utwardzamy przednią oś i problem z głowy. Podczas wyścigów komputerowi przeciwnicy jadąc LISTER STORM'em nie szczędzą samochodu, co może objawić się licznymi kraksami.

AC SUPERBLOWER. Jak poprzednio, także i BLOWER posiada silnik z przodu przy napędzie na tylną oś. Auto to szerszej publiczności znane jest jako COBRA, odkąd Teksańczyk Carol Shelby wziął jeden z tych prześlicznych samochodów i załadował do niego potężny silnik. Jazda nim to prawdziwa frajda, duża prędkość maksymalna (160 mph) robi swoje. Hamować nie jest łatwo, a autko ma tendencje do nadsterowności.

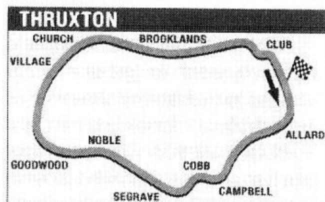
GRINALL SCORPION. Silnik w środku konstrukcji, napęd na tylną oś oraz trzy koła. Co prawda trzy kółka dają poczucie stabilnej jazdy, ale do czasu. Jeździ się jak lotniskowym melexem.

TVR SPEED 12. Silnik ułożony z przodu przy napędzie na tylną oś robi swoje, bowiem autko to wyciąga całe 180 mil na godzinę i ma sporą skłonność do nadsterowności. Bezapelacyjnie usztywniamy całe zawieszenie pamiętając, aby tył był trochę twardszy, co pozwoli nam nieco bardziej kontrolować samochód. Jako że auto jest całkiem lekkie, należy unikać zbytniego ujmowania czynnika downforce. Samochód dostępny w wielu kolorach.

JAGUAR XJ220. Silnik umocowany na środku, napęd na tylną oś, a także niesamowita prędkość (ponad 200 mph) powodują, że JAGUAR nie za bardzo chce trzymać się nawierzchni. Ma niebywałą zdolność do podsterowności. Radą jest prawie maksymalne utwardzenie zawieszenia, w celu opanowania chociaż w niewielkim stopniu wielkiej mocy auta. Tym samochodem jeździ się wyłącznie spokojnie, bez szybkich ruchów kierownicą, chyba, że lubisz hamowanie na bandzie.

3. Trasy

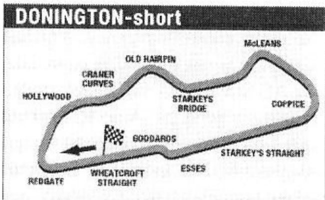
THRUXTON – Przez Allard przejeżdżamy na pedale gazu dociśniętym do dechy, a następnie sporo zwalniamy, by pokonać Campbell (prawo). Cobb (lewo) to szansa na odzyskanie utraconej prędkości, więc wciskamy ile fabryka dała. Delikatnie zakręcamy w prawo, by pokonać Segrave. Następne zakręty, czyli Noble (lewo), Goodwood (długi w prawo) oraz Church (prawo) pokonujemy na maksymalnej prędkości, lecz z wyczuciem. Brooklands to długi łuk, zakrzywiony w lewo, a zaraz za nim esencja THRUXTON, czyli Club – seria zakrętów prawo, lewo, prawo. Chyba nie muszę wam tłumaczyć jak ważne jest MOCNE wyhamowanie przed pierwszym z tych zakrętów, bowiem reszta stanowi tylko okazję do nadgonienia straconego czasu i dojechania na pierwszej pozycji do mety.



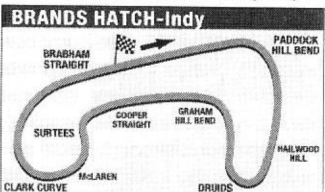
SILVERSTONE – Pierwszy zakręt, Copse, ścinamy jadąc lewą stroną drogi. Wciskamy gaz do dechy na prostej, by sporo zwolnić na Maggots – serii zakrętów najpierw w lewo, później w prawo. Następnie naciskamy MOCNO na hamulec, pokonujemy Becketts (prawo) szybko przyspieszając. Seria zakrętów lewo-prawo-lewo nie powinna stanowić problemu. Uważamy, bo przed nami Abbey – dosyć ciężki zakręt, przed którym należy ustawić się po lewej stronie drogi, następnie wyhamować, by w 3/4 zakrętu dodać maksymalnie gazu. Pokonując Bridge nie zwalniamy zbytnio, pamiętając by zacząć skręcać pod mostem (stąd nazwa zakrętu). Priory (lewo) bierzemy hamując, przyspieszamy na krótkiej prostej i lekko hamujemy, a następnie z małym opóźnieniem pokonujemy Brookland (prawo, nie zaznaczony na rysunku). Lekko przyspieszamy, ale bez przesady, bowiem przed nami długi łuk w prawo – Luffield, a po nim delikatny Woodcote i prosta do mety.



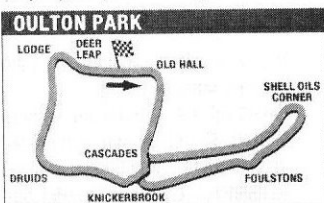
DONINGTON SHORT/INTERNATIONAL – Zaraz po starcie wciskamy ile fabryka dała, by podjeżdżając z prawej strony ściąć Redgate (uprzednio oczywiście lekko hamując). Na prostej przyspieszamy i odzyskujemy stracone sekundy pokonując Hollywood (prawo) oraz Craner. Hamujemy przed Old Hairpin, by w 3/4 zakrętu docisnąć do dechy. Jadąc szybko pokonujemy Starkeys Bridge. Hamujemy, a następnie podjeżdżając z lewej strony ścinamy McLeans (prawo) i przyspieszamy. Coppice bierzemy lekko zwalniając, a następnie uderzając do dechy, by szybko przejechać długą prostą. Przed nami Esses – esencja DONNINGTON. Zwalniamy sporo przed zakrętem, a następnie skręcamy starając się wycelować w zakręt w lewo. Gdy jesteśmy pewni poprawnego ustawienia samochodu względem drugiego łuku, dodajemy mocno gazu, by wyjść z zakrętu z sensowną prędkością i przekroczyć linię mety na pierwszej pozycji. Warto tutaj wspomnieć, że pokonanie ostatniego zakrętu DONNINGTON jest bardzo trudne, ale z pewnością przysparza sporo satysfakcji.



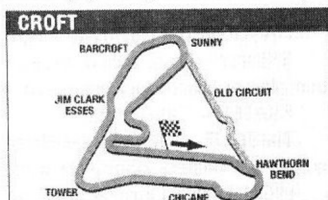
BRANDS HATCH "Indy" – Zaraz po starcie wciskamy do dechy i z taką prędkością pokonujemy Paddock (hamując lekko przed zakrętem). Następnie przyspieszamy i zjeżdżając na lewą stronę drogi przy-



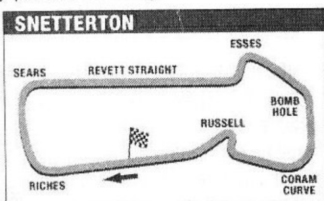
gotowujemy się do Druids. Zakręt ten wymaga umiejętności kontrowania poślizgu. Pozostaje już wtedy tylko wciskanie do deski przez łagodny Graham Bend, by później na prostej osiągnąć konkretną prędkość. Podczas pokonywania Surtees (lewo) nie spuszczamy nogi z gazu, umiejętnie manewrując kierownicą. Następnie w zależności od ilości adrenaliny we krwi lekko hamujemy lub tylko spuszczamy nogę z gazu i w ten sposób ścinamy Clark'a. Teraz w drodze do mety mogą nam przeszkodzić jedynie przeciwnicy.



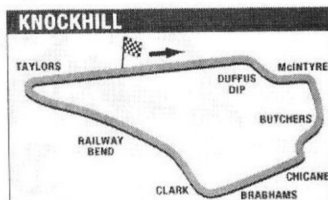
OULTON PARK – Pierwszy zakręt w prawo (Old Hall) może być wzięty na dużej prędkości. Później wciskamy do deski przez całą prosta, aż do Cascades. Podnosimy nogę z gazu, a następnie przed Fosters (nie zaznaczono na rysunku, następny zakręt w lewo po Cascades) OSTRO hamujemy, by przy wyjściu z zakrętu równie mocno dodać gazu i tak przejechać Knickerbrook (na którym znajduje się małe wzniesienie mogące wyrzucić auto). Następny zakręt czyli Druids pokonujemy lekko hamując, a następnie przyspieszając w 3/4 łuku. Na prostej wyciskamy z samochodu ile się da, by stanowczo wyhamować przed Lodge, a po przejechaniu zakrętu ostro wcisnąć pedał gazu i tak do mety.



CROFT – Zaraz po starcie ustawiamy się po lewej stronie trasy. Lekko hamujemy, a następnie na przemian hamując i dodając gazu pokonujemy Hawthorn Bend. Pod koniec łuku wciskamy gaz i trzymamy jadąc przez dosyć długą prostą. Przed Tower mocno hamujemy, zakręcamy i ostro przyspieszamy mniej więcej w 3/4 łuku. Przed nami prosta, więc metoda nasuwa się sama: gaz do dechy i bez bliskich kontaktów z oponentami. Barcroft bierzemy na dużej prędkości. Przed Sunny hamujemy stanowczo, by w połowie zakrętu znacznie przyspieszyć. Przed nami seria zakrętów lewo-prawo-lewo (180 stopni). Przed pierwszym hamujemy, na krótkiej prostej dodajemy gazu, a następnie lekko zwalniając pokonujemy ciasno drugi zakręt. Na kolejnej prostej nadrabiamy utracone sekundy, by stanowczo zahamować przed ostatnim zakrętem serii, a następnie będąc tuż przed połową łuku dodajemy maksymalnie gazu, aby zmieścić się w zakręcie. Ostatnia prosta pokonujemy wiadomo jak i dojeżdżamy pierwsi do mety.



SNETTERTON – Pierwszy zakręt (Riches) pokonujemy ściągając lekko nogę z gazu, by za łukiem przyspieszyć. Przed Sears hamujemy mocno i walimy do dechy w 3/4 zakrętu. Prosta Revett to okazja do nadrobienia utraconych sekund, a także początek Esses. Przed zakrętami hamujemy lekko, wchodzimy w pierwszy w lewo, następnie MOCNO naciskamy hamulec i pokonujemy zakręt w prawo przyspieszając w 3/4 łuku. Bomb Hole zaliczamy jadąc z dużą prędkością. Podobnie Coram. Więcej umiejętności potrzeba na poprawne przejechanie Russell. Najpierw mocno hamujemy, skręcamy w prawo, a następnie wciskamy na zmianę gaz oraz hamulec pokonując drugi łuk (lewo). Podczas wychodzenia z zakrętu musimy docisnąć do maksa i dojechać do mety. Teoretycznie proste, ale w praktyce nie wygląda łatwo.



KNOCKHILL – Duffus pokonujemy hamując z małym opóźnieniem, przyspieszamy na krótkiej prostej

i hamujemy przed McIntyre. Butchers to okazja do przyspieszenia. Jadąc przez Chicane wystarczy ściągnąć nogę z gazu, Clark to wbrew pozorom łagodny zakręt i nie trzeba hamować. Przed nami długa prosta, czyli okazja do wyprzedzania, a pod koniec jej dosyć groźny zakręt – Taylors. Aby go przejechać bez wypadku radzę zahamować ostro, ale z małym opóźnieniem. W połowie zakrętu wciskamy do deski i jedziemy do mety.

4. Cheaty

Wszystkie kody wpisujemy jako imię zawodnika. Wszystkie poniższe hasła można uzyskać wygrywając wyścigi.

CARTASTIC – Odkrywa wszystkie auta

DOUBLE – Odkrywa wszystkie trasy

TOPDOWN – Widok jak w Micro Machines

RUBBER – Odbijasz się od barierek niczym piłka, Ridge Racer mode

REPEL – Różne plotki krążą na temat tego hasła

MOVIE – Potęguje każde spotkanie czy to z przeciwnikiem czy z przeszkodą

OUCH -po wpisaniu tego kodu w menu CHALLANGE pojawi się nowa opcja – BATTLE MODE. Jedziemy pod prąd, a każdy oponent chce doprowadzić do czołówki

HANGOVER – Rozmywa znajdujący się troszkę dalej obraz

SKINNY – Znika całe auto prócz podwozia. Po wpisaniu tego kodu widzimy, że twórcy zaimplementowali opór powietrza

SKATES – Turbo mode

TIMEOUT – Wyścig składający się z 40 okrążeń, jatka dla prawdziwych hardcore'owców. Niestety, opony nie wytrzymują

HIGHJUMP – Grawitacja jak na księżycu. W połączeniu z MOVIE rządzi!

5. Epilog

TOCA 2 to bardzo trudna i złożona gra. Aby w pełni ją opanować nie wystarczy usiąść do komputera na godzinę. Niektóre zakręty to czysty hardcore i ich wypracowanie może zająć długie tygodnie. Nie zniechęcajcie się jednak! Przyjemność płynąca z wygrywania kolejnych wyścigów, odsłaniania secretów i pokonywania Clarka BEZ hamowania z pewnością wam to wynagrodzi.



Z notatnika hipochondryka

Tomek Niebielski

Szachy

I

Powoli z ciemności coś się wyłaniało. Z początku widziałem tylko niewyraźne kształty. Bardzo ulotne. Znikały i pojawiały się to tu, to tam. Z czasem obraz stawał się coraz wyraźniejszy, lecz dopiero po dłuższej chwili mogłem wyraźnie zobaczyć pola ogromnej, niekończącej się szachownicy.

Składała się z wielkich, kolorowych pól, na których stały szachowe bierki. Właściwie to nie można powiedzieć, że były "szachowe". Z tą grą miały niewiele wspólnego.

Każda była inna. Różna od pozostałych i różna od samej siebie, gdyż wszystkie wciąż się zmieniały. Raz wyglądały jak mrówki, innym razem jak samoloty. Czasem przypominały ludzi, czasem straszliwe smoki. Jednak najczęściej były po prostu bezkształtną masą. Poruszały się. Przechodziły z pola na pole na swych nogach, bądź przeskakiwały jak szachowe skoczki. Zdarzało się, że wystrzeliwały w górę niczym rakiety i znikały za horyzontem.

Tym dziwnym światem nie rządziły żadne prawa. Nie było żadnych reguł. To był mój sen.

Z początku nie wiedziałem o nim nic. Zupełnie nic. Ale i to się zmieniało. Z każdą chwilą coraz mocniej wyczuwałem, że w tym miejscu to ja jestem panem. Im dłużej wpatrywałem się w tę bezkresną szachownicę, tym bardziej nabierałem pewności siebie, tym bardziej poznawałem swoje możliwości. Tu królowała moja wola. Tutaj ja mogłem zmieniać położenia figur.

Nagle wszystko utonęło w morzu światła. Nadszedł ranek.

II

To było zeszłej nocy. Później był dzień. Długi, potwornie nudny dzień. Teraz znów nadchodzi noc. Powoli pogrążam się w mój sen.

Znów przede mną pojawiają się kształty figur. Tak, jestem w tym świecie. W świecie, w którym ja mam władzę.

Ale czy mogę z niej korzystać, czy mogę naruszać porządek tego świata? Czy mogę tu cokolwiek zmieniać?

Ależ tak. Przecież tak naprawdę jest to tylko mój sen. Tu nie ma żadnego porządku, tutaj jest tylko chaos. Wręcz przeciwnie. Powinienem zmieniać ten świat, kształtować ład i harmonię. To mój sen i to do mnie należy opieka nad nim.

Skoro tak, to trzeba zacząć już od teraz. Ale zanim na dobre zacznę zmieniać to miejsce, muszę dowiedzieć się co potrafię. Tak, wiem, że mam władzę, ale nie umiem się nią dobrze posługiwać. Teraz muszę rozpoznać swoje możliwości.

Nagły przebłysk mojej myśli i już dzieje się tak jak chcę. To rzeczywiście wspaniała moc. Figura ruszyła się tam, gdzie miałem ochotę ją ruszyć. Tak pomyślałem i tak się stało. To cudowne. Muszę dokładnie to zbadać.

Spróbuję popchnąć lekko tego pionka. Oj, nie chciałem tak mocno. Biedny przewrócił się. Dziwne, nie wstaje. Chyba coś mu się stało. O, wstał, to dobrze.

* * *

Wczoraj podczas śniadania zasłabł prezydent USA. Lekarze nie znaleźli żadnej wyraźnej przyczyny. Przypuszcza się, że było to wynikiem przepracowania "głowy państwa".

(Serwis informacyjny CNN)

III

Och, to jest cudowne uczucie. Chciałbym tu być zawsze. Z dala od głupich, dziennych spraw. Muszę dalej poznawać moją siłę.

"Niech ta grupa błękitno-zielonych stworów podleci do góry i natychmiast opadnie." Właściwie to nie musiałem formułować tak dokładnie tego zdania. Wystarczyłaby podświadoma intencja. O, jak śmiesznie spadają. Ten wygląda jakby zarył nosem w ziemię... Nie, nie. Może nie powinienem się śmiać... Ale skądże. Przecież to tylko mój świat i tylko mój śmiech. Nikogo nim nie krzywdzę.

A teraz ustawię te cztery potworki w szeregu. He, he, he! Ale zabawnie wyglądają. A ten niech stanie na głowie. Przepraszam bardzo, nie na głowie – na tej wypustce. Wyjątkowo komiczne. To świetna zabawa.

Nie, nie. Muszę spoważnieć. Miałem tu wprowadzać porządek. W ten sposób mogę tylko wszystko popsuć. Trzeba przemyśleć jak działać.

* * *

Podczas pokazów ewolucji powietrznych w wykonaniu jednostek Royal Air Force miał miejsce tragiczny wypadek. Samoloty wpadły nagle w silny prąd powietrzny, który uniósł je do góry. Urządzenia pokładowe przestały działać, prawdopodobnie na skutek pojawienia się nietypowego pola magnetycznego. Trzem pilotom udało się awaryjnie wylądować, pięciu musiało się katapultować. Major John Scott i pułkownik Artur Brown rozbili swoje maszyny i z ciężkimi obrażeniami odwieziono ich do szpitala. Po dwóch godzinach major Scott zmarł. (BBC News)

IV

Na początku trzeba zebrać figury w jednym miejscu. Oczywiście nie dam rady zgrupować wszystkich jednocześnie, tylko te, które będę miał w zasięgu wzroku. Potem spróbuję do nich przemówić. Tak, powiem coś co do nich dotrze, wytłumaczę tym istotom, że może tu być lepiej. Niech zrozumieją, że jestem ich panem i jednocześnie dobroczyńcą. Tak.

Zaraz, ale czy one mnie zrozumieją? W jakim języku ja do nich przemówię? Czy one w ogóle potrafią się porozumiewać? Już wiem, to telepaci. Oczywiście. Oni mnie zrozumieją.

"Słuchajcie, mówi do was wasz pan i władca. Jestem waszym dobroczyńcą. Chcę, aby ten świat był pełen porządku. Chcę, by każdy był tu szczęśliwy. Dlatego żądam, aby każdy podporządkował się moim zarządzeniom. Wszelki opór jest bezcelowy, gdyż ja posiadam władzę absolutną. Zrozumcie, ten świat może być pięk... Hej, ty, dokąd leziesz?!"

Ułamek sekundy. Moment mojego gniewu. Pionek rozpada się w proch.

Nie, ja znikam! Mój sen rozpływa się!

Nie!!! Ten pionek to ja.

* * *

Polska Agencja Prasowa donosi:

W tajemniczych okolicznościach zmarł wczoraj pacjent w Szpitalu Psychiatrycznym w Kłobudzkowie. Rano znaleziono go martwego na łóżku. Umarł prawdopodobnie podczas snu. Wciąż niewyjaśniona jest przyczyna zgonu, jednak lekarze wykluczają zarówno możliwość morderstwa, jak i samobójstwa.



Marcin "NOL" Kawa

UFO zaszufladkowane?!

Gdyby poważnie zastanowić się, można by stwierdzić, iż termin UFO(Unidentified Flying Object - Niezidentyfikowany Obiekt Latający) w zasadzie nie potrzebuje żadnych wyjaśnień. Przecież "z zasady" obiekty niezidentyfikowane takowymi są i to bez dwóch zdań! Podążając dalej tym tokiem myślowym można by dojść do wniosku, że jeśli już jakiś obserwator potrafi stwierdzić, iż widział obiekt ze stabilizatorami i napędem rakietowym to w żadnym wypadku nie jest on niezidentyfikowany!! Czym zatem jest i jak go określić?

Przemyślni ufolodzy znaleźli odpowiedź i na to pytanie. Na przykład Ivan T.Sanderson proponuje podział zjawisk obejmowanych wspólnym mianem UFO na dwie grupy: obiekty, których cechą charakterystyczną jest ich zawartość, ściśle ograniczone kontury i wyraźna masa, oraz zjawiska bardziej rozchwiane, otoczone mgłą, zwiewne. Tym pierwszym proponuje nadać nazwę UAO(Unexplained Aerial Objects - Niewyjaśniony Obiekt Powietrzny), drugim zaś UAP(Unidentified Athmospheric Phenomenon - Nieznane Zjawisko Atmosferyczne).

Zaraz, zaraz. Przecież nie wszystkie obserwowane obiekty są typu powietrznego! Od czasu do czasu świadkowie opowiadają o obiektach wynurzających się bądź zanurzających w wodzie. Do takich zjawisk nie pasuje nazwa UAO, ani UAP, a tylko i wyłącznie UUO (Underwater Unidentified Object - Nieznany Obiekt Podwodny).

Aby zlikwidować te tendencje do coraz większego rozdrabniania obserwacji i zabezpieczyć się przed możliwością pomyłek przy tej coraz ściślejszej klasyfikacji, Paris Flammonde w swojej książce "UFOs Exist" zaproponował termin, który miał objąć równocześnie wszystkie zjawiska (i wszystkich w ten sposób pogodzić): USE (Unidentified Sensory Experience - Nieokreślone Doznanie Zmysłowe). W ten oto sposób dostaliśmy kolejną nazwę "do kolekcji". Tylko, czy w tej sytuacji w ogóle wyróżnia ona z tego wszystkiego jakiś określony zbiór?

Mamy już UFO, UAO, UAP, UUO, USE... Ktoś proponuje coś jeszcze?

Osobiście zaproponowałbym...przyjrzenie się samemu procesowi obserwacji UFO. Niestety, nie jest to proces, który możemy sprowokować (jak tego wymaga współczesna nauka) w odpowiednim miejscu, czasie i przy zachowaniu wybranych warunków. Ba! Do obserwacji tegoż procesu nie można się nawet przygotować! W ten sposób trudno nawet mówić o spełniającej podstawowe wymagania nauki obserwacji. Nie jest to nawet proces, który potrafi zapewnić potencjalnemu badaczowi jakiekolwiek czyste, bezstronne dane: każda informacja o UFO (z wyjątkiem bardzo nielicznych przypadków, gdzie świadkiem zjawiska jest sam naukowiec) dociera przecież doń przez mniej lub bardziej obciążone subiektywizmem zeznania postronnego obserwatora!

Zanim więc zabierzemy się do jakichkolwiek taksonomii (od gr. taksis - porządek i nomos - prawo) widzianych przez różnych świadków obiektów, przedtem musimy sklasyfikować same raporty, bowiem stanowią one pewną całość mówiącą w równym stopniu o UFO, jak i o.... samych obserwatorach. Na treść raportu mają przecież wpływ zarówno osobiste cechy obserwatora (wiek, doświadczenie, wykształcenie, spostrzegawczość, inteligencja, niektóre cechy fizyczne i psychiczne), jak i warunki w których przyszło mu owych obserwacji dokonać (pora roku i dnia, odległość, warunki atmosferyczne itp.). Czy potraficie sobie wyobrazić, jak wielkie mogą być różnice między zeznaniami młodego inteligentnego inżyniera, a starego, nie umiejącego czytać marynarza? Dla "nierozgarniętych" dodam, że olbrzymie.

Dlatego istnieją naukowcy, którzy twierdzą, że klasyfikacji powinny podlegać nie same obserwowane zjawiska, lecz niemożliwe do oddzielenia od nich całe raporty. Napotykamy

tutaj na kolejny problem, bowiem oprócz zjawisk ściśle fizycznych do głosu dochodzi cała psychologia człowieka.

Dlatego np. psycholog Uniwersytetu Kalifornijskiego prof. Douglas R.Price-Williams proponuje klasyfikację sprawozdań o UFO nie na podstawie opisywanych przez nie obiektów, lecz... stosunku do tych raportów samych naukowców. Zakładając, że część z nich jest zwolennikami, a część przeciwnikami istnienia UFO, raporty możemy dzielić na trzy grupy. Pierwsza z nich to raporty co do których zarówno zwolennicy jak i przeciwnicy UFO zgadzają się, iż obserwację można wytłumaczyć w kategoriach powszechnie znanych zjawisk. Kategoria ta z UFO oczywiście nic wspólnego nie ma, jest jednak skrzętnie wykorzystywana przez przeciwników "Małych, szarych ludzików" do znieważania całej ufologii! Druga kategoria to raporty wywołujące wśród naukowców opinie sprzeczne: przeciwnicy ufologii uważają, że obserwacja jest możliwa do wyjaśnienia, zwolennicy z kolei twierdzą, że jest to zjawisko niewytłumaczalne. Price-Williams jest gotów i ten typ raportów uznać za wątpliwą (fałszywą!) rejestrację UFO. Dopiero typ sprawozdań co do którego wszyscy naukowcy są zgodni, iż danego zjawiska nie da się wytłumaczyć w kategoriach znanych współczesnej nauce, Price-Williams proponuje rozpatrywać jako raporty o rzeczywistych Nieznanych Obiektach Latających.

Chciałbym zwrócić uwagę, że autor tej klasyfikacji, profesor psychologii zapomina zupełnie o tak złej cesze jak... zła wola. Nie ma dla niej granic zarówno w zaprzeczeniu najbardziej oczywistym faktom jak i w wymyślaniu najbardziej nieprawdopodobnych historii. Z tego powodu zjawiska z kategorii drugiej mogą stanowić raporty o autentycznych UFO, jak i fenomeny z kategorii trzeciej mogą być tylko zwykłym, mniej lub bardziej sprytnym oszustwem.

W takiej sytuacji bardziej realnym wydaje się być podział raportów o UFO zaproponowany przez wykładowcę meteorologii Uniwersytetu Arizona i kierownika Instytutu Fizyki Atmosferycznej w Tuscon, dr Jamesa E. McDonalda. Choćby dlatego, że wśród ośmiu kategorii swojej klasyfikacji na pierwszym miejscu wymienia: "dowcipy, oszustwa i kaczki dziennikarskie". Nie jest to jednak jedyny punkt lekceważący raporty o UFO. Drugą kategorię stanowią "halucynacje i masowe histerie". Dalej McDonald wymienia "fałszywą interpretację przez laików naturalnych zjawisk fizycznych (typu meteorologicznego, optycznego lub astronomicznego)", oraz (kategoria czwarta) "nieznaną powszechnie nowoczesną technologię (eksperymentalne samoloty, satelity)". W ten sposób już tylko połowa klasyfikowanych raportów mówi o zjawiskach nieznanych. Także tutaj większość z nich nie dotyczy fenomenu, który nazywamy UFO. Taksonomia McDonalda w ogóle nie zna takiego pojęcia! Bowiem do kategorii piątej zalicza on raporty o "nie wyjaśnionych jeszcze fenomenach fizykalnych (efektach atmosferyczno-elektrycznych, fenomenach zachmurzenia, plazmie pochodzenia naturalnego lub technologicznego)", szósta kategoria raportów mówi o "nie wyjaśnionych jeszcze naukowo fenomenach psychologicznych, siódma - o "pozaziemskich sondach kosmicznych" i ostatnia(uff) ósma - o "fenomenach z dziedziny okultyzmu".

W tej sytuacji z ośmiopunktowej klasyfikacji McDonalda w zakres naszych zainteresowań wchodzi tylko jeden, siódmy punkt: "pozaziemskie sondy kosmiczne". Tylko czy na podstawie tak różnorodnych i obarczonych tylu zastrzeżeniami raportów da się tę kategorię nie tylko bezbłędnie wydzielić, ale jeszcze ją jako "pozaziemskie sondy kosmiczne" zdefiniować??

Otóż, jest jeszcze jedna klasyfikacja sprawozdań o UFO, dr. J. Allena Hyneka. Niby kolejny zbiór definicji, a jednak wyróżnia go spośród "mas" kilka zasadniczych różnic. Hynek wydziela zjawiska nieznane sugerujące działanie obcej inteligencji, a następnie kategoryzuje je między sobą. Przy tym dzieli ten zbiór na podstawie milcząco zakładanej (wątpliwej) dobrej woli zarówno obserwatorów jak i weryfikatorów. Hynek ogranicza się jedynie do wyciągania wniosków tylko i wyłącznie na podstawie dostrzeżonego przez świadka zjawiska (nawet z odpowiednim marginesem trudności weryfikacji i przypadkowych lub celowych błędów raportu!).

Spośród trzech możliwych do oceny części składowych każdego raportu o obserwacji UFO, a mianowicie przedmiotu obserwacji (samego zjawiska), podmiotu obserwacji (same-

go świadka) i relacji podmiotu do przedmiotu (a więc warunków i okoliczności obserwacji zjawiska przez świadka) klasyfikacja Hyneka za podstawę bierze właśnie tę ostatnią.

Pierwszą wartość kategoryzującą wszystkie raporty jest odległość świadka od obserwowanego zjawiska. Jako cezurę Hynek uznał 150 metrów (500 stóp) uważając, iż jest to największa odległość, z której przy dobrym wzroku można zaobserwować szczegóły zjawiska. W tenże sposób wszystkie raporty dzieli na dwie podstawowe kategorie: obserwacje dalekie (powyżej 150 m) oraz obserwacje bliskie (poniżej 150 m). Dopiero po dokonaniu tego podziału ze względu na odległość dzieli on każdą z tych kategorii na trzy odrębne grupy.

Pierwszą grupę pierwszej kategorii Hynek określił jako Nocne Światło (NL - Noctural Light). Jako że pod tą nazwą można pomieścić niemal wszystkie zjawiska, Hynek w celu odfiltrowania tych najbanalniejszych, a także najbardziej nieprawdopodobnych relacji, wprowadził jeszcze dwa wartościujące raporty wskaźniki: dziwności oraz wiarygodności (oba 10-stopniowe). Od tego jak bardzo ostateczne wyjaśnienie świadka różni się od jakichkolwiek konwencjonalnych tłumaczeń (np. porównywania do helikoptera lecącego nocą) zależy stopień wskaźnika dziwności.

Inny problem stanowi ustalenie wskaźnika wiarygodności. "Wskaźnik ten o wartości 10 jest oczywiście nieosiągalny. Z drugiej jednak strony nie wchodzi również w rachubę wskaźnik wiarygodności równy 0, bowiem tego typu sprawozdań w ogóle się nie uwzględnia w weryfikacji. Niezwykle ważną okolicznością w tej sytuacji jest liczba osób, które sporządziły raporty, szczególnie jeśli każda z nich indywidualnie obserwowała zjawisko. Osobiście żadnemu sprawozdaniu indywidualnego człowieka nie przydzielam większego stopnia wiarygodności niż 3. Nie oznacza to wcale, że świadkowie pojedynczy są w jakiś sposób dyskryminowani, chodzi tylko o zabezpieczenie się przed możliwością, iż pojedynczy obserwator uległ zwykłemu złudzeniu. Jeżeli jednak sprawozdanie współgra z innymi i rzeczywiście nie mam podstawy by świadkowi nie wierzyć - oceniam wiarygodność na 5, lub nawet wyżej. Generalnie doszedłem do wniosku, że raport poczynając od stopnia dziwności 3 i stopnia wiarygodności 5 (..) w każdym wypadku wymaga już zainteresowania i stanowi wyzwanie dla nauki" - pisze Hynek.

Drugą grupę obserwacji dalekich Hynek nazwał Dyskami Dziennymi (DD - Daylight Disc). Już sam fakt, iż obserwacje te dokonywane są w biały dzień, w dużym stopniu ogranicza liczbę obiektów, które można uznać za "nieznane". Dalszym ograniczeniem staje się ich kształt: Hynek wyraźnie definiuje, że chodzi o dyski. Także i w tej grupie mimo wiadomych ograniczeń mogą pojawić się przykłady mniej lub bardziej banalne, choć ich liczba jest nieporównywalnie mniejsza niż w grupie NL. Zresztą charakterystyczną cechą klasyfikacji Hyneka jest to, że każda następna grupa coraz ściślej definiuje niezwykłość obserwowanego zjawiska i co za tym idzie, pozostawia coraz mniejszy margines dla błędnych ocen zjawisk badanych jako Nieznane (Niezidentyfikowane) Obiekty Latające - NOL.

Zgodnie z tą zasadą do trzeciej grupy swej klasyfikacji Hynek zaliczył obserwacje radarowo-wzrokowe (R/V-Radar/Visual). Przy tworzeniu tej grupy wyszedł on z założenia, że dalszym ograniczeniem (i weryfikacją!) obserwacji dziennych jest potwierdzenie ich na ekranie radaru. O ile człowiek może ulec złudzeniu, radar wykrywający tylko niewątpliwe zjawiska materialne beznamiętnie potwierdza lub eliminuje autentyczność istnienia jakichś nieznanych obiektów.

Na pytanie jakie są to obiekty mogą dać odpowiedź tylko obserwacje z bliska, nazwane przez Hyneka Close Encounter, co oznacza dosłownie "bliskie natknięcie się", a w literaturze ufologicznej zostało niefortunnie przetłumaczone jako "bliskie spotkanie".

Obserwacje bliskie Hynek dzieli na trzy grupy. Pierwsza grupa w polskiej literaturze ufologicznej nazwana **Bliskim Spotkaniem Pierwszego Typu** (Stopnia) - CE I - Close Encounter of the First Kind - obejmuje wszelkiego rodzaju obserwacje dokonane z odległości mniejszej niż 150 metrów, przy czym w toku obserwacji nie dochodzi do bezpośredniego kontaktu między obiektem a świadkiem, zaś sam obiekt nie pozostawia żadnych materialnych śladów mogących potwierdzić jego pojawienie się.

Bliskie Spotkanie Drugiego Stopnia - CE II Close Encounter of the Second Kind - to obserwacja z bliska obiektu, który swą obecnością spowodował możliwe do stwierdzenia i przebadania trwałe zmiany otoczenia (wliczając w to samego obserwatora).

I wreszcie, najbardziej osławione i budzące z tego powodu najwięcej sprzeciwów **Bliskie Spotkanie Trzeciego Stopnia** - CE III Close Encounter of the Third Kind. Potwierdzające ten typ spotkania raporty mówią o naocznych świadkach, którzy z odległości mniejszej niż 150 m widzieli nie tylko sam Nieznany Obiekt Latający, ale w dodatku znajdujące się w jego wnętrzu lub wychodzące z niego istoty.

Klasyfikacja dr. Hyneka jest teraz najbardziej popularną próbą zaszufladkowania spotkań z "przyjacielami z gwiazd". Oczywiście, postęp techniczny robi swoje, przybywa coraz więcej raportów dotyczących obserwacji i niektóre części taksonomii Hyneka tracą sens, więc proponuje się odpowiednie ich "upgrade'owanie".

I tak, Nocne Światła proponuje się rozszerzyć do Obserwacji Nocnych, bowiem coraz częściej pojawiają się raporty na przykład o widzianym na tle gwiazd ciemnym obiekcie. Powstają też zastrzeżenia co do terminu Dzienne Dyski, bowiem widziano już obiekty o kształcie cygara, jaja, kuli, więc proponuje się nazwę "Obserwacje Dzienne", która będzie z pewnością dużo bardziej pojemna.

Niegdyś nieomylnym przyrządem był radar, a dowody znajdujące się na kasecie video lub kliszy filmowej budziły zastrzeżenia ze względu na podatność na wszelkiego rodzaju oszustwa związane z fabrykowaniem materiałów. Teraz, gdy wiemy o niewykrywalnych przez radary samolotach i możliwości wykrycia spreparowanych materiałów, Obserwację Radarowo-Wzrokową proponuje się przemianować na Obserwację Wzrokowo-Przyrządową.

Pozostaje jeszcze jeden fakt dotyczący Bliskich Spotkań. Coraz częściej pojawiają się raporty mówiące o uprowadzaniu ludzi, a następnie poddawaniu ich badaniom na pokładzie UFO. W związku z tą sytuacją większość ufologów proponuje wprowadzić termin Bliskich Spotkań Czwartego Stopnia. Jest to bardzo sensowna propozycja.

Na koniec pozostaje mi tylko powiedzieć, że w założeniu tekst ten miał mówić nie tylko o samej klasyfikacji spotkań z Ufokami, ale także wspomnieć o najciekawszych przypadkach. Niestety, aby sfinalizować ten pomysł, trzeba by zrobić Kompendium przeznaczone wyłącznie dla fanów UFO, co wydaje się być, przynajmniej na razie, niemożliwe...

Autor pragnie serdecznie podziękować Lucjanowi Zniczowi za materiały użyte w tekście



Komputery a samochody

Na jednej z wystaw komputerowych Bill Gates, dokonując porównania przemysłu komputerowego z samochodowym powiedział: "Gdyby GM dokonał postępu, jaki miał miejsce w przemyśle komputerowym, wszyscy jeździlibyśmy samochodami kosztującymi 25 dolarów i zużywającymi galon paliwa na 1000 mil".

W odpowiedzi na tę uwagę, rzecznik GM na konferencji prasowej złożył oświadczenie, w którym stwierdził, że gdyby GM rozwinął technologię tak, jak zrobił to Microsoft, wszyscy jeździlibyśmy samochodami o następujących własnościach:

1. Auto ulegałoby wypadkowi dwa razy dziennie bez żadnego powodu.
2. Po każdym nowym malowaniu znaków na jezdni należałoby kupić nowe auto.
3. Od czasu do czasu stawałoby bez powodu na drodze; należałoby to uznać za normalne, zapalić ponownie silnik i kontynuować jazdę.
4. Wykonanie jakiegoś manewru, np. skrętu w lewo, powodowałoby czasami wyłączenie silnika, niemożność jego uruchomienia i w konsekwencji konieczność ponownego wbudowania silnika do samochodu.
5. Tylko jedna osoba byłaby uprawniona do korzystania z auta, chyba że kupiłoby się wersję "Auto95" lub "AutoNT". Ale wówczas należałoby dokupić większa liczbę siedzeń.
6. Apple wyprodukowałby wprawdzie pięciokrotnie szybszy, dwukrotnie łatwiejszy w obsłudze i niezawodny samochód napędzany energia słoneczną, ale mogący jeździć tylko po 5% dróg.
7. Wskaźnik temperatury wody i oleju oraz lampka kontrolna alternatora zastąpione byłyby przez pojedynczy wskaźnik General Pojazd Fault (GPF).
8. Nowe siedzenia zmuszałyby każdego do posiadania tyłka tego samego rozmiaru.
9. Przed zadziałaniem system poduszki powietrznej zapytałby "Czy jesteś pewien?"
10. Od czasu do czasu, bez powodu, samochód zamknąłby się i dałby się otworzyć tylko przez jednoczesne pociągnięcie za klamkę, przekręcenie kluczyka i przytrzymanie anteny radiowej.
11. Za każdym razem, gdy GM zaprezentowałby nowy model, kupujący samochody musieliby uczyć się wszystkiego od początku, gdyż nic nie działałoby tak, jak dotychczas i...
12. Aby zgasić silnik należałoby nacisnąć przycisk "START".



Uroki PeKaPe (Autor nieznany)

Poranek wczesny
Jadę pospiesznym
Wprost do Warszawy
Załatwiać sprawy
Pociąg o czasie
Ja w drugiej klasie
Wagon się kiwa
Piję trzy piwa
Łódź Niciarniana
W pęcherzu zmiana
Pęcherz nie sługa
A podróż długa
Ruszam z tej racji
Do ubikacji
Kto zna koleje
Wie, jak się leje
To, co trzęsie się
W Los Angelesie
Formę osiąga
W polskich pociągach
Wyciągam łapę
Podnoszę klapę
Biada mi biada
Klapa opada
Rzednie mi mina
Trza klapę trzymać
Łokieć, kolano
Trzymam skubaną
Celuję w szparkę
Puszczam Niagarkę
Tryska kaskada
Klapa opada
Fatum złowieszcze
Wszak wciąż szczę jeszcze
Organizm płynną
Spełnia powinność
Najgorsze to, że
Przestać nie może
Toczę z nim boje
Jak Priam o Troję
Chcę się powstrzymać
Ratunku ni ma
Pociąg się giba
A piwo spływa
Lecę na ścianę
Z mokrym organem
Lecąc na drugą
Zraszam ja strugą
Wagonem szarpie
Leję do skarpet
Tańcząc Czardasza
Nogawki zraszam
O, straszna męko
Kozak, flamenco
Tańczę, cholera
Wzorem Astaira
Miota mną, ciska
Ja organ ściskam
Wagon się chwieje
Na lustro leję
Skład się zatacza
Ja sufit zmaczam
Wszędzie Łabędzie
Jezioro będzie
Odtańczam z płaczem
La Kukaracze
Zwrotnica, podskok
Spryskuję okno
Nierówne złącza
Buty nasączam
Pociąg hamuje
Drzwi obsikuję
I pasażera
Co drzwi otwiera
Plus dawka spora
Na konduktora
Resztka mi kapie
Na skrót PKP
Wreszcie pomału
Brnę do przedziału
Pasażerowie
Patrzą spod powiek
Pytania skąpe
"Gdzie pan wziął kąpiel?"
Warszawa, Boże!
Nareszcie dworzec!
Chwilo szczęśliwa
Na peron spływam
Walizkę trzymam
Odzież wyżymam
Ach, urlop błogi
Od fizjologii
Ulga bezbrzeżna
Pociąg odjeżdża
Rusza maszyna
Hen w dal
Po szczy...
Po szynach.





U źródeł najstarszego gatunku gier

W dziale poświęconym grom fabularnym zajmujemy się przede wszystkim grą – kobyłą, okrzykniętą najlepszym tytułem RPG, znakomicie spolszczoną – BALDUR'S GATE. Oprócz tego opisujemy jeszcze ciekawą grę–encyklopedię gatunku: CORE RULES, a także wyborne FINAL FANTASY VII, licząc na PeCetową premierę kolejnej części. Nie sposób też pominąć paru smacznych opowiadań. Poczytaj, nawet jeśli nie znałeś wcześniej RPG – kiedyś trzeba wziąć się i za to.

AD&D CORE RULES 2.0

Ci z was, którzy myślą, iż właśnie czytają o kolejnej komputerowej grze RPG firmowanej znakiem AD&D, mylą się. Core Rules to program adresowany do graczy fabularnego, "książkowego" systemu RPG: Advanced Dungeon & Dragons. Ma on stanowić wszechstronną pomoc przede wszystkim dla mistrzów gry, ale potężna ilość zawartych weń informacji przyda się z pewnością wszystkim grającym w "książkowe" RPG, nie tylko w system AD&D.

BIBLIOTEKA W ZASIĘGU MYSZKI

Grający w gry fabularne wiedzą, ile książek, dodatków, gazet itd. otacza zwykle mistrza gry. Teraz wystarczy krążek CD i komputer! (Ups ... zabrzmiało to zapewne jak jedna z reklam propagujących nowoczesne osiągnięcia maszyn liczących, zwanych przez niektórych komputerami) W AD&D CR firma TSR oddała do dyspozycji użytkownika dziewięć podstawowych podręczników do systemu, a mianowicie: Player's Handbook, Dungeon Master Guide, Monstrous Manual, Tome of Magic, Arms & Equipment Guide, Player's Option: Skills & Powers, Player's Option: Spells & Magic, Player's Option: Combat & Tactics, and DM Option: High-Level Campaigns. Są to wierne kopie podręczników drugiej edycji AD&D. Brakuje jedynie ilustracji, które znajdują się w oryginalnych książkach. Obrazki umieszczano jedynie

tam, gdzie były niezbędne dla wyjaśnienia zagadnień. Dlatego najwięcej jest ich w Player's Option: Combat & Tactics. Książki zapisane jako Rich Text Format otworzyć i przeczytać można np. w Wordzie. Możemy również korzystać z nich za pomocą tzw. Tome of Help, w formie dobrze znanego nam z Windows helpu. Odnośniki i możliwość wyszukiwania danego tematu sprawiają, że szybciej odnaleźć można interesujące nas informacje.

WYLOSUJ SIĘ!!!

Nie jest to oczywiście odezwa dla rozdających nagrody w konkursach, a jedynie jedna z wielu możliwości, jakie daje nam AD&D CR. Możemy stworzyć postacie graczy, wrogów, NPC-ów, losować skarby, efekty ciosów krytycznych, wiek. Jednym słowem: praktycznie wszystko co w systemie tym, w oparciu o dziewięć podstawowych podręczników zawartych w programie, wylosować można. Generując postać, na początku musimy określić, w oparciu o które z zasad chcemy to zrobić. Możemy włączyć opcję Core Rules (w oparciu o Player's Handbook), albo Player's Option (zgodnie z zasadami zawartymi w książkach o tym właśnie tytule). Przy tworzeniu postaci do dyspozycji mamy imponująco długą listę stworzeń, wzbogaconą dodatkowo ilustracjami. Definiować możemy oczywiście własne, przerażająco okrutne i niewyobrażalnie potężne rasy, dołączając doń jako obrazek zeskanowane zdjęcie Cioci Ludgardy.

NADWORNY KARTOGRAF

Program posiada dwa kreatory map. Mamy do dyspozycji Map Makera i Campaign Mappera. Czym różnią się one od siebie? Pierwszy pozwala tworzyć mapy będące niejako widokiem z góry na dany obszar. Ilość dostępnych obiektów jest stosunkowo niewielka. Nie można również zmieniać ich wielkości, co zmniejsza funkcjonalność programu.

Campaign Mapper pozwala natomiast tworzyć takie mapki, jakie bardzo często ujrzeć można w wielu książkach fantasy czy grach fabularnych. Program zawiera elementy znane z profesjonalnych CAD-owych programów. Możemy skalować wszystkie obiekty, obracać je o dowolny kąt, kreślić drogi czy rzeki przy pomocy krzywych. Wszystko to daje nam olbrzymie możliwości twórcze. Nie wspomnę już o skalowaniu obrazu, której to opcji brak w Map Makerze. Campaign Mapperem można stworzyć naprawdę dobrą, spełniającą nasze wymagania mapkę.

Oba programy rozróżniają 3 rodzaje map: podziemia, miasta i tereny otwarte, a dla każdego z nich udostępniają nieco inne zestawy obiektów.

Czy próbowaliście kiedyś stworzyć własną grę strategiczną? Ja – wielokrotnie. Często największy problem stanowiło narysowanie dla niej mapy – sam podział na kwadraty, nie mówiąc już o heksach, był niesamowicie czasochłonny. Tymczasem Map Makerem lub Campaign Mapperem robimy to jednym kliknięciem myszki. MM dzieli tylko na kwadraty, ale CM daje nam do dyspozycji również heksy. W połączeniu z olbrzymimi możliwościami edycyjnymi CM możemy przy stosunkowo niewielkim nakładzie pracy stworzyć bardzo profesjonalnie wyglądającą mapę dla naszej własnej gry strategicznej (oczywiście potrzebna jest jeszcze dobra drukarka).

PIECZĘĆ NA ZAKOŃCZENIE

Core Rules to wspaniały produkt dla każdego fana AD&D. Również grającym w inne systemy posłużyć może jako pomoc, z tym że odpowiednie współczynniki przeliczać będą musieli sobie sami. Jeśli chodzi o załączone programiki do tworzenia map, to znaleźć mogą zastosowanie nie tylko w grach RPG. W Core Rules zawarto również funkcję generowania rzutów kośćmi, gdzie wybieramy dowolną ich ilość danego rodzaju i ewentualne modyfikatory. Traktować to należy jednak jako ciekawostkę, bo czyż choć w najmniejszym stopniu jest w stanie zastąpić przyjemność turlania prawdziwymi kostkami?

Piotr Nowakowski "Delanov"

BALDUR'S GATE

WROTA BALDURA to typowa gra RPG i jako taka, oprócz przewodniego wątku fabularnego bogata jest w znaczną ilość pomniejszych zadań, których wykonanie przynosi określone korzyści. Oczywiście wykonanie wszystkich questów jest absolutnie niekonieczne do ukończenia gry. Co więcej, w pewnym momencie nie przynosi już właściwie żadnych korzyści poza samą przyjemnością ich wypełniania. Maksymalny poziom reputacji drużyny to 20 i osiągnąć go można szybko, o ile nie dopuści się do czynów powodujących drastyczny spadek tego współczynnika. Punktów doświadczenia również nie zbiera się bez końca, gdyż postacie w BALDUR'S GATE ograniczono w rozwoju do siódmego poziomu, a właściwie do 89000 PD. Ostatni element, który zyskać możesz poprzez questy, to pieniądze, które w pewnym momencie służą już tylko do wspierania żebraków, bo i tak nie ma na co ich wydawać. Z drugiej strony ograniczywszy się tylko i wyłącznie do wątku głównego możesz natknąć się na problemy wynikające ze zbyt słabego wyszkolenia i uzbrojenia twoich bohaterów.

Wątek główny przybliży ci "Historia Delanova". Natomiast dodatkowe questy zebrałem posegregowane według miejsca w którym się je otrzymuje. Nie ośmielę się stwierdzić, że są to absolutnie wszystkie zadania jakie można zdobyć, ale jeśli jakieś uszło mojej uwadze to tylko i wyłącznie dlatego, że niektóre z nich pojawią się jedynie w bardzo specyficznych okolicznościach, takich jak np. obecność konkretnej postaci w drużynie. BALDUR'S GATE obfituje również w szereg dodatkowych zdarzeń, których do questów zaliczyć nie można – uatrakcyjniają grę, ale nie mają na nią żadnego wpływu. Chodzi o spotykanych na drogach gońców, kupców, wierszokletów, filozofów, a także i przeciwników, z którymi, nim dojdzie do walki, można porozmawiać. Tego rodzaju atrakcje w moim zestawieniu uwzględnione nie zostały.



ZŁO DOBREM ZWYCIĘŻAJ

W odróżnieniu od większości dotychczasowych komputerowych RPG-ów w BALDUR'S GATE tworzysz sobie tylko jedną postać, a pozostałe dołączać się będą w czasie gry. Kim zagrać i kogo dołączyć do drużyny? Najlepiej już na początku zdecydować się na generalny charakter drużyny. Rolę gra tu właściwie tylko drugi jego człon, czyli zły lub dobry. Neutralny to stan uniwersalny, ale jednocześnie trudny do utrzymania. Ze względu na specyfikę większości zadań i mechanikę gry bezkonkurencyjnie lepiej jest wybrać dobro. W tej grze wiele zadań to typowe dobre uczynki poprawiające reputację. Źli są prześladowani przez Płonącą Pięść i innych strażników prawa, ludzie nie chcą z nimi rozmawiać, a kupcy albo podnoszą ceny, albo w ogóle zaprzestają handlu. Utrzymanie reputacji na niskim, ale wyższym od zera poziomie, jest bardzo trudne. Stróże prawa pojawiają się niemal przy każdym przestępstwie. Wystarczy, że raz postawisz im zbrojny opór, a natychmiast kończysz z zerową reputacją i niekończącymi się kłopotami. Z drugiej strony złymi charakterami grając dobrych (czytaj: o wysokiej reputacji) będziesz ciągle słyszał odgłosy niezadowolenia kończące się porzucaniem drużyny. W BALDUR'S GATE nie ma miejsca dla prawdziwego zła i jeśli koniecznie chcesz nim grać, to najrozsądniej będzie trzymać się neutralności. Zawsze myślałem, że źli mają łatwiej, a dobro wymaga wielu wyrzeczeń i samozaparcia. W tej grze jest odwrotnie. Tutaj być złym to prawdziwe wyzwanie.

KTO Z KIM PRZESTAJE...

Teraz krótko o doborze drużyny pod względem profesji. Bezwzględnie potrzebujesz kogoś z umiejętnością leczenia ran, czyli kapłana lub druida. W przeciwnym wypadku będziesz skazany na ciągnące się tygodniami powroty do zdrowia. Przydałby się również czarodziej, ale nie polecam drużyn z więcej niż jednym przedstawicielem tej profesji. Fakt, specjalizacje wykluczają naukę czarów z określonych szkół, ale magowie generalnie są słabi w walce i ich moce, jakkolwiek niezbędne, to jedynie czynnik uzupełniający. Wskazana jest również obecność w drużynie minimum jednego złodzieja. Może to paradoksalne, ale do wielu mieszkań trzeba się włamać, by ich właściciel, uradowany twoim widokiem, powierzył ci zadanie. Dla złodzieja najważniejsze są umiejętności krycia się i otwierania zamków. Wykrywanie pułapek, a w szczególności kradzież kieszonkowa, choć przydatne, pełnią raczej marginalne funkcje.

Do trzech wyżej wymienionych osób dodać należy siłę zbrojną. Wojownicy mają tę zaletę, że mogą zdobywać wysokie poziomy wyszkolenia w konkretnych typach broni. Paladyni i łowcy nie są aż tak biegli we władaniu bronią, choć ci pojawiający się w grze nadrabiają współczynnikami. Zbrojni muszą charakteryzować się wysoką siłą i zręcznością, które to czynniki wpływają na bazowe TraK0 (trafienie) i AC (pancerz). Ostatecznie zatem proponowany przeze mnie skład drużyny to trzech zbrojnych, biegły w strzelaniu złodziej, kapłan (druid) i mag. By ułatwić wybór konkretnych postaci zestawiłem je w tabeli. Szczegółów dotyczących sposobu ich rekrutacji szukaj w spisie questów przy odpowiedniej lokacji. Niektóre osoby są ze sobą powiązane (para) i można je przyjmować bądź wyrzucać tylko razem, jedynie Minsc i Eldoth przez pewien czas występują samotnie. Jeśli zależy ci tylko na jednej osobie z pary, musisz doprowadzić do śmierci drugiej z nich. Brutalne, ale skuteczne.

Daną postać możesz w dowolnym momencie usunąć z drużyny i jeśli jej charakter współgrał z reputacją, będzie ona na ciebie czekała w miejscu pozostawienia, w każdej chwili gotowa wrócić. Jeśli charakter nie pasował do reputacji, wykluczona postać definitywnie odejdzie. Napotykane postacie będą zawsze miały poziom nieco niższy od średniego w twojej drużynie. Jednakże pozostający pod moim okiem bohaterowie zawsze byli lepsi niż ci rozwijający się samoistnie. Dlaczego? Otóż sam dobierałem im biegłości w broniach, a przede wszystkim

dbałem o optymalne przyrosty punktów życia nagrywając stan gry przed awansami. Przy wytrwałym wspieraniu losu powstał też mój główny heros przed rozpoczęciem gry. Wtedy liczą się jednak nie tyle wylosowane współczynniki, co ich suma, którą można potem odpowiednio rozdzielić. Tak oto na starcie moja postać miała cztery osiemnastki i dwie dziesiątki.

Zestawienie postaci, które możesz przyjąć do swojej drużyny

IMIĘ	PŁEĆ	RASA	PROFESJA	CHARAKTER	PARA	MIEJSCE SPOTKANIA	UWAGI
Imoen	K	człowiek	złodziej	neutralny dobry		początek I rozdziału	
Montaron	M	niziołek	wojownik / złodziej	neutralny zły	Xzar	na wsch. od Candlekeep	
Xzar	M	człowiek	nekromanta	chaotyczny zły	Montaron	na wsch. od Candlekeep	
Jaheira	K	półelf	wojownik / druid	neutralny	Khalid	Pomocna Dłoń	
Khalid	M	półelf	wojownik	neutralny dobry	Jaheira	Pomocna Dłoń	
Garrick	M	człowiek	bard	chaotyczny neutralny			Beregost
Kagain	M	krasnolud	wojownik	praworządny zły		Beregost	kondycja 20
Branwen	K	człowiek	kapłan	neutralny		Jarmark pod Beregostem	
Minsc	M	człowiek	łowca (gnoll)	neutralny dobry	Dynaheir	Nashkell	siła 18/93
Edwin	M	człowiek	mistrz przywołań	praworządny zły		Nashkell	inteligencja 18
Xan	M	elf	mistrz zauroczeń	praworządny neutralny		Serce kopalń Nashkell	tylko on może władać Księżycowym Ostrzem
Dynaheir	K	człowiek	mistrz przywołań	praworządny dobry		Minsc	Twierdza Gnolli
Coran	M	elf	wojownik / złodziej	chaotyczny dobry		Knieja Otulisko	zręczność 20
Eldoth	M	człowiek	bard	neutralny zły	Skie	Knieja Otulisko	
Skie	K	człowiek	złodziej	neutralny	Eldoth	Baldur's Gate (pn-zach)	zręczność 18
Faldorn	K	człowiek	druid	neutralny		Knieja Otulisko	
Yeslick	M	krasnolud	wojownik / kapłan	praworządny dobry		Kopalnie w Kniei Otulisko	
Kivan	M	elf	łowca (ogr)	chaotyczny dobry		Wysoki Żywopłot	siła 18/12, zręczność 17
Safana	K	człowiek	złodziej	chaotyczny neutralny			Latarnia na wybrzeżu
Shar-Teel	K	człowiek	wojownik	chaotyczny zły		Na Północ od Gullykin	siła 18/58, zręczność 17
Viconia	K	elf	kapłan	neutralny zły		Peldvaley	przyjęcie jej obniża reputację o 2
Ajantis	M	człowiek	paladyn	praworządny dobry			Przedpola Baldur's Gate
Quayle	M	gnom	kapłan / iluzjonista	chaotyczny neutralny			Most do Baldur's Gate
Tiax	M	gnom	kapłan / złodziej	chaotyczny zły		Baldur's Gate (pd-zach)	

OGNIEM I MIECZEM

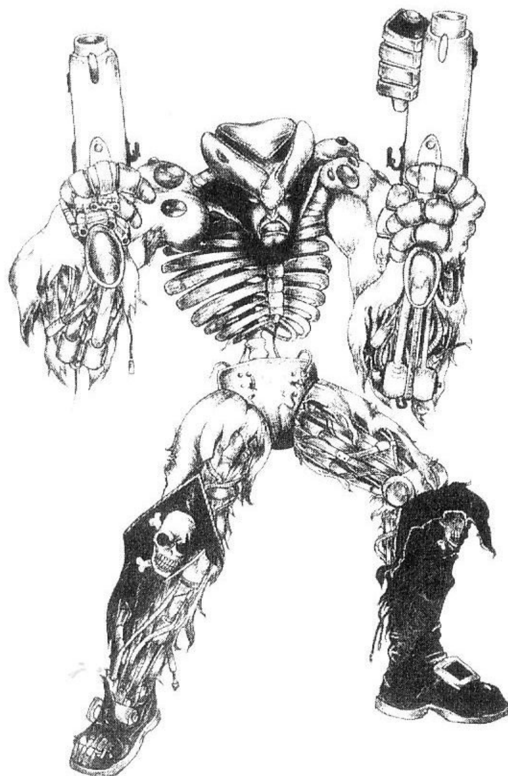
Technikę walki podzielić można na trzy schematy. Pierwszy to starcie z silnym, mocnym przeciwnikiem, dążącym do starcia wręcz. Zbrojni czekają aż wróg się zbliży, w którym to czasie strzelcy i czarodzieje ciskają czym tylko się da. Jeśli wróg jest wyjątkowo silny należy przytrzymać go na odległość maksymalnie długo, do czego idealnie nadają się wszelkiego rodzaju czary unieruchamiające. Taką techniką moja pierwszopoziomowa drużyna rozstrzelała słynnego łowcę nagród Białego Wilka. Jeżeli przeciwnik dysponuje bronią strzelecką i jeszcze do tego magicznymi pociskami, należy jak najszybciej do niego dotrzeć, gdyż wtedy przejdzie na broń białą, w której zwykle jest gorszy.

Najtrudniej przedstawia się walka z czarodziejami. Stosowane przez nich czary są rozmaite, generalnie należy jednak nie pozwolić wrogowi na ich stosowanie poprzez atakowanie go w czasie wypowiadania magicznych formuł. Najlepiej nadają się do tego wszelkiego rodzaju czary ofensywne, zapewniają bowiem automatyczne trafienie. Podstępna technika walki z magikami opiera się na wykorzystaniu złodziejskiej zdolności skradania się lub eliksirach niewidzialności. Wróg najczęściej rzuca na siebie czary ochronne, a dopiero potem atakuje ciebie. Taka ulepszona niewidzialność może doprowadzić człowieka do pasji. Zakradnij się najpierw ukrytą postacią w okolice wrogich czarodziei, a oni, mimo że nikogo nie widzą, rzucą czary ochronne. Potem wystarczy odczekać, aż osłony przestaną działać i zaatakować całą drużyną. Zapewniam, że pozbawiony obronnych zaklęć przeciwnik dużo szybciej ulegnie twoim podopiecznym.

Istnieje jeszcze jedna doskonała technika walki z silnym przeciwnikiem w tym również z czarodziejami. Opiera się ona o tworzenie potworów i szkieletów. Rzucenie takiej hołoty na wroga pozwala skupić uderzenie silnych czarów i ciosów na twoich pupilkach, których stratę łatwo przeboleć. Szkielety są dodatkowo odporne na większość zaklęć odbierających kontrolę, co zwiększa ich wartość bojową przeciwko magom.

JA TYLKO POŻYCZAM!

Teraz krótki kurs złodziejstwa. Rozpracowujesz drzwi. Ukrywasz się (100% wskazane), a potem wkraczasz do mieszkania. Lokalizujesz obiekt przestępstwa. Najlepiej jeśli nikogo nie ma w pobliżu: szansa zauważenia istotnie maleje. Włamujesz się do schowka. Musisz wyjść z ukrycia. Zabierasz łup. Ukrywasz złodzieja i opuszczasz lokal. Jeżeli twoje włamanie zostało zauważone, nie trać głowy. Jeszcze cię nie złapali. Po prostu w momencie, gdy dostaniesz komunikat o wezwaniu pomocy, ukryj złodzieja. Strażnicy przybędą, ale tak długo jak nie udzielą ostrzeżenia, twoja reputacja nie ulegnie zmianie. Powinieneś wynieść się ze spalonego obszaru (wystarczy zejść piętro niżej) i przez jakiś czas tam nie zaglądać. Jeżeli strażnik cię mimo wszystko złapie, reputacja spadnie najwyżej o jeden punkt. Pochwycony przez członka Płomiennej Pięści nie unikniesz walki. Postaraj się wtedy uciec nie zabijając przedstawiciela prawa, bo bardzo negatywnie odbije się to na twojej reputacji.



BALDUR'S GATE – HISTORIA DELANOVA

Wszystko zaczęło się od snu. Na szczycie budynku ciemny rycerz okrutnie zamordował nieznanego mi mężczyznę. Potem zaczęły się zamachy na moje życie. Ojciec stwierdził, że musimy uciekać z Candlekeep. Uciekać z domu, by szukać bezpieczeństwa w okrutnym świecie? A czasy były dziwne. Bandyci, liczniejsi niż kiedykolwiek, woleli łupić stal niźli złoto. Żelazo, którego i tak było mało, łamało się niczym glina. Do tego dochodziła groźba wojny z Amnem. Gorion jednak niczego nie chciał mi wtedy powiedzieć. Ledwie opuściliśmy bezpieczne mury, a zaatakowali nas bandyci. Ojciec kazał mi uciekać. Z krzaków dostrzegłem jeszcze, jak ginie z ręki opancerzonej postaci. Wtedy go poznałem: to był morderca z mego snu! Gdy odważyłem się wrócić na miejsce tragedii, znalazłem list z którego dowiedziałem się, że Gorion nie był moim prawdziwym ojcem. Zagubiony i zdezorientowany ruszyłem do "Pomocnej Dłoni" gdzie spotkałem przyjaciół mego opiekuna. Potem wraz z nimi powędrowałem na południe do Nashkell. Tam zaangażowałem się w zbadanie kopalń, w których ponoć pojawiły się demony. Na szczęście okazały się one zwykłymi koboldami. Wtedy natknąłem się na mikstury, którymi zanieczyszczano rudę, co z kolei było przyczyną późniejszej łamliwości stali. Same koboldy nie mogły być jednak aż tak przebiegłe, co potwierdziło odkrycie w samym sercu kopalń. Całą akcją kierował Mulahey, kapłan Cyrika. Ale ktoś stał nad nim.

W skrzyniach znalazłem listy z instrukcjami od Tazoka. Jedyny ślad biegł teraz do Tranziga, agenta Tazoka stacjonującego w "Gospodzie Fildeposta" w Beregoście. Oczyszczenie kopalń Nashkell zapewniło mi rozgłos. Niewielu mnie znało, ale wielu słyszało o mnie. Niestety, nasiliły się również napady płatnych morderców. Ci, których spotykałem wcześniej, motywowani byli listami gończymi, a ci, z którymi przyszło mi się zmierzyć później, to specjalnie wynajmowani profesjonaliści. Jeden z nich miał przy sobie list od Tazoka. Upewniło mnie to, że zdążam dobrym tropem. Tranzig chyba domyślił się kim jestem, gdyż chciał uciec. Nie pozwoliłem mu na to, a ze znalezionych przy nim listów dowiedziałem się o lokalizacji obozu bandytów. Byłem niemal pewien, że tam spotkam Tazoka i wreszcie dowiem się, kto i dlaczego pragnie się mnie pozbyć. W drodze na północ natknąłem się na grupę bandytów. Udałem, że chcę się do nich przyłączyć. Przywódca, choć z wahaniem, postanowił zabrać mnie do obozu na przesłuchanie do szefa, czyli Tazoka. Jednak ten, gdy tylko usłyszał, że ma w obozie jeńców, polecił mnie zabić. Wyglądał na wściekłego i chyba z chęci rozładowania się postanowił własnoręcznie wykonać swoje polecenie. Nie spodziewał się jednak tak sprawnego przeciwnika, a zaskoczony wykazał uznanie dla moich umiejętności i zdecydował ostatecznie przyjąć mnie do bandy swoich oprychów. Sam ruszył do kopalń Nashkell, zaniepokojony dochodzącymi stamtąd wieściami.

Pokręciłem się trochę po obozie, chcąc zyskać jak najwięcej informacji. Okazało się, że Tazok ma pod swoimi rozkazami dwie bandy: Czarne Szpony i Chłód. Pierwsza to praktycznie sami ludzie, a druga przede wszystkim hobgobliny. Czemu zgodzili się pracować razem i do czego to miało prowadzić? Okazja by dowiedzieć się czegoś więcej nadarzyła się, gdy stanąłem na warcie przed namiotem Tazoka. Chciałem podstępem wyciągnąć dokumenty podając się za posłańca, ale ktoś z tych w namiocie mnie rozpoznał i doszło do walki. W środku natknąłem się na więźnia – Endera Sai. Z tego co mówił oraz ze znajdujących się w skrzyni dokumentów dowiedziałem się, że za Tazokiem stoi tajemniczy Żelazny Tron. Jedynym punktem zaczepienia była teraz Knieja Otulisko. Tazok otrzymywał stamtąd listy od Davaeorna. Wspomniano też o niezadowoleniu kogoś o imieniu Sarevok. Wyruszyłem zatem na poszukiwania do Kniei Otulisko.

Błąkałem się po lasach, aż wreszcie druidzi zdradzili mi, że Żelazny Tron ma swą siedzibę w Starych krasnoludzkich kopalniach. Kiedy wreszcie je znalazłem okazało się, że się mnie

spodziewali! Grupa najemników próbowała powstrzymać mnie przy wejściu do kopalń. Mieli przy sobie pismo od Rieltara. W kopalniach przy śluzie znalazłem górnika, który z pomocą specjalnego klucza mógł zatopić kopalnie. Klucz znajdował się jednak w rękach nadzorcy. Górnik wiedział to wszystko od potomka budowniczych tej kopalni, krasnoluda Yeslicka. Nadzorcą okazał się być mag Davaeorn. Jego korespondencja i schwytany uczeń wiele wyjaśniły. Sarevok okazał się być synem Rieltara, a zwierzchnikiem Tazoka. Kopalnia wykorzystując niewolników dostarczała stal kupieckiej organizacji zwanej Żelaznym Tronem, a bandyci eliminowali konkurencję. W listach wspomniano też o agencie, którego umieścili w kampanii handlowej Siedem Słońc. Tron miał swą siedzibę we Wrotach Baldura i właśnie tam postanowiłem się udać. Wcześniej jednak nie oparłem się pokusie zadania swym wrogom kolejnego ciosu i zatopiłem kopalnie.

We Wrotach od starych przyjaciół Goriona dowiedziałem się komu mogę tu ufać. Byli to: kapitan Scar z Płomiennej Pięści i jego przełożony Książe Eltan. Zacząłem z nimi współpracować. Badając dwie organizacje kupieckie: "Siedem Słońc" i "Ligę kupiecką", ujawniłem próbę przejęcia ich przez zmiennokształtnych. Rieltar okazał się być wraz z Brunosem i Thaldornem przywódcą Żelaznego Tronu. Książe Eltan poprosił mnie o zdobycie dowodów na powiązania Tronu z bandytami grabiącymi karawany. Ruszyłem do głównej siedziby konsorcjum. Niestety ani Rieltara ani Brunosa tam nie było – wyruszyli do Candlekeep. Doszło jednak do starcia z zagranicznymi doradcami Tronu, a także z Thaldornem. Wyszło także na jaw, że sobowtórniaki są również powiązane z Tronem i to poprzez nich starano się przejąć bądź osłabić pozostałe konsorcja handlowe. Wśród znalezionych tam dokumentów nie było niestety obciążających dowodów. Znalazłem za to intrygujące listy Sarevoka do swego ojca Rieltara. Twierdził w nich, że już się mnie pozbył, a także usprawiedliwiał swą nieobecność na obradach w Candlekeep. Książe Eltan stwierdził, że trzeba podążyć za przywódcami Tronu.

Tak oto trafiłem ponownie do mego rodzinnego domu. Ze zgrozą stwierdziłem, że i tu pojawiły się sobowtórniaki. Nim odnalazłem tych, za którymi tu przybyłem, spotkałem kilku znajomych mego ojca. Cadderly zdradził mi, że Gorion był członkiem harfiarzy – tajnej organizacji działającej na rzecz dobra, a Koveras wręczył mi pierścień ojca i poradził, bym pozbył się przywódców Tronu tutaj, gdzie są słabi i łatwi do pokonania. Gdy wreszcie stanąłem twarzą w twarz z Rieltarem i Brunosem miecz zadrżał w mej dłoni. Doszło między nami do wymiany zdań, wszyscy jednak wiedzieliśmy, że rozlew krwi w tym miejscu będzie świętokradztwem. I tak właśnie wypuściłem swych wrogów spod ostrza mego miecza. Studiowanie ksiąg w bibliotece, a także pożegnalny list Goriona wreszcie wyjaśniły mi to, co tak długo było przede mną ukryte. Otóż jestem synem Bhaala – boga zbrodni, który przeczuwszy własną śmierć postanowił pozostawić po sobie śmiertelne potomstwo. W mej duszy tkwi zatem zło! Ma krew to krew przeklęta! Gorion wierzył jednak, że nie jestem do końca stracony. Dzięki jego wychowaniu i swej woli mogę próbować oprzeć się przeklętemu pochodzeniu. Gdy umysł mój starał się przyswoić szokujące odkrycia, los, jakby idąc za ciosem, znów mnie uderzył. Przywódcy Tronu zostali zamordowani, a winą za ten czyn obarczono mnie.

Pewny swej niewinności poddałem się osądowi Ulraunta. Nigdy mnie nie lubił. Wiedział kim jestem i sprzeciwiał się temu, jak Gorion mnie traktował. Teraz zatem bez wahania wydał mnie pod osąd książąt z Wrót Baldura. Świadkiem mej zbrodni był ponoć Koveras, a dodatkowym dowodem był pierścień amnijskich zabójców, który przy mnie znaleziono. Osadzono mnie w celi, a ja nie mogłem otrząsnąć się z szoku. Oskarżono mnie o zabicie tych, których zabić chciałem, których jednak zabić się zawahałem. Me rozmyślania przerwał Tethtoril. Wierząc w mą niewinność pomógł mi uciec. Zwrócił też moją uwagę na fakt, że Koveras to czytane od końca Sarevok! Jedyna droga ucieczki prowadziła przez podziemne katakumby wieszcza Alaunda. Tam natknąłem się na hordy zmiennokształtnych, którzy przyjmowali postacie mych przyjaciół z Candlekeep. Podłe stwory próbowały zwieść mnie nawet jako Elminster i, o zgrozo, mój zmarły ojciec.

Wydostawszy się do jaskiń wpadłem na Prata – sługusa Sarevoka, który miał zabezpieczać ucieczkę. Trochę dalej kolejny pomocnik mego wroga, wziąwszy mnie za tego, kogo przed chwilą pozbawiłem życia, zdradził, że to Sarevok przy pomocy sobowtórniaków zabił swego ojca, by móc przejąć władzę nad Żelaznym Tronem. Szczęśliwie udało mu się jednocześnie zrzucić podejrzenia na mnie, a jako że Sarevok lada dzień miał zostać księciem we Wrotach, to wyrok jaki by tam na mnie wydano nie był trudny do przewidzenia. W każdym razie upewniłem się, że mój wróg jest we Wrotach Baldura i tam się skierowałem. Sytuacja w mieście uległa jednak poważnym zmianom. Unikając strażników, przemykałem się uliczkami, by odkrywać kolejne przerażające fakty. Kapitan Scar został zabity przez zmiennokształtnego, choć oficjalnie winę zrzucano na Złodziei Cienia. Książę Eltan legł zmożony chorobą, a tym samym władzę w Płomiennej Pięści przejął Angelo. Jeden z harfiarzy – Delthyr – zasugerował bym zbadał cytadelę Żelaznego Tronu. Najwięcej prawdy odkryła przede mną jednak Tamoko. Od niej dowiedziałem się, że uzdrowiciel który leczy Księcia Eltana, w rzeczywistości go truje. Dowiedziałem się też tego, czego już podświadomie się domyślałem. Otóż Sarevok również okazał się być synem Bhaala. Usunięcie księcia Entara i napięta sytuacja polityczna miały pozwolić mu zostać jednym z książąt Wrót Baldura. W rzeczywistości za cel postawił sobie doprowadzenie do krwawej wojny, która ogarnie całe Wybrzeże Mieczy.

Tamoko prosiła mnie, bym obiecał, że nie zabiję Sarevoka. Kochając go wierzyła, że można go jeszcze zawrócić ze złej drogi. Wszak ja jestem tego przykładem. Wskazała też, gdzie znaleźć dwójkę płatnych zabójców: Slythe'a i Kristina, których zabicie powinno dostarczyć mi potrzebnych informacji. Ale najpierw ruszyłem na pomoc księciu.

W koszarach Płomiennej Pięści wybiłem najemników, a potem zgładziłem sobowtórniaka, który rzekomo leczył Eltana. Książę na szczęście jeszcze żył. Dowiedziałem się o planowanym zamachu na życie pozostałych dwóch władców Wrót Baldura: Lii i Belta. Zaniosłem Eltana do jego przyjaciela w kapitanacie portu, a sam ruszyłem do twierdzy Żelaznego Tronu. Tam niestety wszystko już się rozpadało. Sarevok zostawił kupców, gdyż przestali mu być potrzebni. Wykorzystał potencjał finansowy i organizacyjny konsorcjum i przestało go ono interesować. Na najwyższym piętrze budynku spotkałem Cythandrię. Darowałem jej życie, najpierw jednak odebrałem pamiętnik Sarevoka. Było w nim wszystko, czego potrzebowałem by udowodnić jego prawdziwe zamiary. Sarevok chciał doprowadzić do wielkiej rzezi, jaka towarzyszyć będzie pierwszym bitwom wojny. Wierzył, że rzeka krwi którą wywoła pozwoli wskrzesić Pana Zbrodni, a właściwie sam chciał zająć jego miejsce. Trzeba było ratować pozostałych władców Wrót.

W "Głębokich Piwnicach" zlikwidowałem dwójkę elitarnych zabójców. Niestety, ze znalezionych przy nich dokumentów dowiedziałem się, że nie byli jedynymi którym powierzono krwawą misję. Na przyjęciu w pałacu znaleźć się miały także sobowtórniaki gotowe dokonać tego dzieła. Na szczęście przy zabójcach znalazłem zaproszenie na uroczystość. Do pałacu dotarłem praktycznie w ostatniej chwili. Odmieńcy zaatakowali władców. Udało mi się jednak zapobiec morderstwu. Sarevok oskarżył mnie o zdradę, ale dokumenty które zebrałem przedstawiły jego prawdziwą naturę. Myślałem, że wreszcie nadszedł czas rozprawienia się z mym wrogiem i ... bratem, jednak jego pomocnik wyteleportował Sarevoka z sali. Biegły w magii książę Belt wysłał mnie jego śladem. Pędziłem krok w krok za sprawcą wszystkich mych nieszczęść, co pewien czas natykając się na ofiary jego ucieczki. Tak oto dotarłem aż do podziemnego miasta – widma. Tam w prastarej świątyni doszło do ostatecznej rozprawy z Sarevokiem i jego najgorliwszymi poplecznikami.

Teraz siedzę na posadzce i patrzę na martwe ciało tego, który zabił mego przybranego ojca. Tak jak Sarevok postanowiłem spisać swoją historię. Używam do tego krwi mego brata, która schnie tak wolno jak strumień juchy, który zostawiłem wędrując po Wybrzeżu Mieczy w poszukiwaniu prawdy o mym pochodzeniu. Zło przegrało. Dobro zwyciężyło. I tylko jedna myśl ciągle nie daje mi spokoju. Czy jestem jedynym synem Bhaala?

BALDUR'S GATE – QUESTY

CANDLEKEEP

1. W karczmie Firebead Elvenhaim poprosi o przyniesienie zwoju z czarem "identyfikacja" od Tethtorilla. Tego ostatniego spotkasz w północno-wschodniej części ogrodów przy bibliotece. W nagrodę Firebead rzuci na ciebie czar "Ochrona przed złem".

2. Phlydia zgubiła książkę. "Historia Halrui" tkwi w sianie przy krowie Dreppina (z lewej strony w drugim rzędzie). Odnieś zgubę, a dostaniesz 50 PD i kamień "Lwie Oko".

3. Dreppin potrzebuje antidotum dla swojej krowy Nessy. Antidotum jest w skrzyni przy łóżku Hulla w koszarach. Zanieś lekarstwo Dreppinowi, a wzbogacisz się o 50 PD.

4. Reevor poleci ci oczyścić pobliski budynek ze szczurów. Gdy to zrobisz znów się do niego zgłoś, a dostaniesz 5 zł.

5. Fuller w koszarach potrzebuje bełty do kuszy. Kupisz je u karczmarza (1zł). W nagrodę dostaniesz 50 PD i magiczny sztylet.

6. Stojący przy bramie Hull zapomniał zabrać na wartę swojego miecza. Poprosi cię o przyniesienie go ze skrzyni przy jego łóżku w koszarach. Nagroda: 50 PD i 20 zł.

GOSPODA POD POMOCNĄ DŁONIĄ

1. W gospodzie czekają Khalid i Jaheira, przyjaciele Goriona, którzy chętnie się do ciebie przyłączą.

2. Mieszkająca w domku nieopodal wrót wejściowych Joia została napadnięta przez kręcące się wokół osady hobgobliny. Straciła pierścień tańczących płomieni. Przynieś go jej, a dostaniesz 400 zł i wzrost reputacji o jeden punkt.

3. Na piętrze w gospodzie zakwaterowała się krasnoludzka kapłanka Unshey. Ogr kolekcjonujący pasy skonfiskował jej pas przebić. Ogra znajdziesz w krainie na południe od "Pomocnej Dłoni" w północno-wschodniej jej części. Nagroda to 800 PD, 95 zł i książka, którą kapłanka właśnie skończyła pisać.

4. Na drugim piętrze spotkasz gnomkę Landrin z Beregostu. Jej piwnice opanowały pająki. Poprosi o ich wytępienie (za dowód ma służyć ciało pająka). Extra dopłaci też za odnalezienie i przyniesienie butów jej męża i butelki wina. Dom znajduje się niedaleko gospody "Wesoły Żongler" w południowej części Beregostu. Tam znajdziesz wszystkie potrzebne przedmioty. Przynosząc je otrzymasz 300 PD i 120 zł za buty, 200 PD i 100 zł za dowód oczyszczenia domu czyli ciało pająka, a 300 PD i 75 zł za butelkę wina. W sumie daje to 800 PD i 295 zł.

5. Na drugim piętrze szlachcic niecierpliwie oczekuje na służbę z pralni. Możesz się za nią podać, a wtedy powierzy ci swe złote pantalony. To najpotężniejszy artefakt w całej grze, mimo że jego wartość po identyfikacji wynosi 0 (hic!).

BEREGOST

1. W centrum miasta spotkasz Garricka który zaproponuje ci pracę jako ochrona dla Sylke. Gdy przybędą domniemani prześladowcy kobiety okazuje się, że sprawa śmierdzi. Przed tobą dwie możliwe drogi postępowania. Przeciwstawić się Sylke, lub zgodnie z umową zabić przybyszy. Przy wybiciu przybyszy zarabiasz 400 zł, ale reputacja spada o dwa punkty. Przy przeciwstawieniu się Sylke zdobywasz 900 PD, miksturę niewrażliwości i 400 zł z ekwipunku Silke! Ponadto tylko wtedy, gdy pokonasz Silke, Garrick będzie chciał przyłączyć się do drużyny.

2. W jednym z budynków przy placu centralnym ma swą siedzibę agencja ochroniarska krasnoluda Kagaina. Pragnie odnaleźć szlachcica – syna Entara Srebrnej Tarczy. Jeżeli najmiesz się u niego do pracy przyłączy się do drużyny.

3. W domu naprzeciwko "Gospody Fildeposta" zatrzymał się twój znajomy Firebead Elvenhaim. Potrzebuje książki "Historia Monety Losu", którą można kupić w gospodzie naprzeciwko. W nagrodę dostaniesz od czarodzieja inną książkę, a także 300 PD i wzrost reputacji o jeden punkt.

4. W domku tuż przy wschodnim skraju miasta mieszka Lady Mirianne, która bardzo niepokoi się o swego męża Roca. Interesuje ją każda wiadomość o losie małżonka. Niedługo po opuszczeniu Beregostu, przy drodze wiodącej w kierunku południowym, spotkasz stwory przy których znajdziesz list Roca do żony. Leżące opodal zakrwawione ciało posłańca wyjaśni skąd wziął się w tak nietypowych rękach. Nagrodą za dostarczenie Mirianne listu będzie magiczny pierścień i 300 PD.

5. W "Wesołym Żonglerze" napotkasz krasnoluda Gurke, któremu podczas wyprawy do Kniei Otulisko banda tasloi ukradła jego słynny płaszcz. Faktycznie znajdziesz odzienie przy jednym z tasloi w Kniei Otulisko, jednak gdy przyniesiesz go krasnoludowi każe ci go natychmiast zabrać. Obecnie bowiem Gurke wraz ze swoimi opowieściami stał się swego rodzaju atrakcją turystyczną, która daje mu przyzwoity zarobek i to bez narażania głowy. Będziesz zatem mógł zatrzymać płaszcz, a dodatkowo dostaniesz 300 PD.

6. W "Płonącym Czarodzieju" spotkasz złodziejaszka Zhurlonga. Hobgobliny skradły mu buty skradania. Zaoferuje 100 zł za ich odzyskanie. Uwaga, kradnie! Buty ma jeden z hobgoblinów w centralnej części lasu na południe od Beregostu. Jeżeli przyniesiecie buty Zhurlongowi, zwróci złoto, które dotychczas ukradł i doda obiecane 100 zł. Za wykonanie zadania dostaniesz 300 PD. Jeżeli przyniesiesz kolejną parę identycznych butów, otrzymasz nagrodę jak poprzednio.

7. Herold na centralnym placu obwieszcza, że wyznaczono nagrodę za głowę czarodzieja Basiliusa. Dowód należy przynieść do świątyni Lathandera na wschód od Beregostu. Basilusa i jego "rodzinę" znajdziesz na południe od Wysokiego Żywopłotu. W swym szaleństwie weźmie cię za swego ojca. Nie wyprowadzaj go z błędu, a w dalszej rozmowie odwołaj się do twierdzy Zhentil, potem zaś do zdrady której szaleniec się dopuścił, a będziesz walczył tylko z samym Basilusem. W przeciwnym wypadku przyjdzie ci się zmierzyć również z jego podwładnymi uzbrojonymi w kusze. Symbol Cyrica posłuży jako dowód z którym należy zgłosić się do świątyni Pieśń Poranka na wschód od Beregostu. Od głównego kapłana Keldatha Ormlyra otrzymacie 5000 zł i 1000 PD.

8. W "Gospodzie Feldeposta" Marl dręczony smutkiem po stracie syna będzie próbował wszcząć bójkę. Jeśli uda ci się jej zapobiec, to dostaniesz 900 PD.

9. W "Wesołym Żonglerze" Paladyn Bjornin poprosi cię o rozprawienie się z bandą półogrów na południowy wschód od Beregostu. Gdy spełnisz jego prośbę, otrzymasz w prezencie magiczną tarczę, 400 PD i wzrost reputacji o jeden punkt.

10. Po udanej akcji w kopalniach Nashkel w "Wesołym żonglerze" będzie na ciebie czekała Oficer Vai z Płomiennej Pięści. Zaoferuje 50 zł za każdy bandycki skalp. Kilka skalpów z pewnością usatysfakcjonuje wojowniczkę. Później, zgodnie z nowymi rozkazami wyruszy do Wrót Baldura, ale w raporcie wspomni o twojej pomocy i reputacja wzrośnie o jeden punkt.

11. Burmistrz Beregostu, którym jest kapłan świątyni Pieśń Poranka, płaci po 2000 zł za głowy wywern, które napotkać możesz w Kniei Otulisko.

12. Po pokonaniu Mulaheya znajdziesz Tranziga w jednym z pokoi na piętrze w "Gospodzie Fildeposta", a przy nim pismo, które ujawni kryjówkę zbójców.

NASHKEL

1. W centrum miasta spotkasz Minsca i jego chomika. Chętnie przyłączą się do drużyny jeśli wyruszy ona na poszukiwania jego przyjaciółki Dynaheir. Zbyt długo przeciągająca się zwłoka w odbiciu czarodziejki z łap gnolli spowoduje, że Minsc zaatakuje drużynę. Gdy uwolnisz już Dynaheir zadeklaruje ona chęć wstąpienia do drużyny.

2. Na południowym moście stoi czarodziej Edwin. Jeśli nie będziesz zbyt natarczywie wypytywał go o zamiary i przyjmiesz jego krucjatę przeciwko Dynaheir, zgodzi się przyłączyć do drużyny. Edwin wygląda na członka Czerwonych Magów z Thay.

3. Burmistrz Naskell zaproponuje ci zbadanie tajemnic kopalni. Za dowody na wypełnienie misji posłuży jeden z listów Tazoka do Mulaheya oraz symbol Cyrica. Nagroda za zadanie to 1000 PD, 900 zł i wzrost reputacji o jeden punkt. Jeżeli przyniesiesz tylko list (bez symbolu Cyrica) reputacja nie zmieni się.

4. Oublek przyjmie, że jesteś Szarym Wilkiem, łowcą, który miał wyeliminować jednego z bandytów. Będzie chciał wręczyć ci nagrodę 200 zł. Jeśli nie weźmiesz pieniędzy i wyjaśnisz sprawę twoja reputacja wzrośnie o 1.

5. Od Oubleka możesz dowiedzieć się, że artysta imieniem Prism ukradł kilka klejnotów. Za ich odzyskanie oczywiście wyznaczono nagrodę. Prisma spotkasz na południe od wejścia do kopalń Nashkell. Istnieją trzy drogi rozwiązania tego zadania. Po pierwsze możesz oddać Prisma łowcy nagród – Szaremu Wilkowi. Nie zyskasz wtedy nic. Możesz też zabrać klejnoty Prismowi i upomnieć się o nagrodę. Trzeci, najkorzystniejszy wariant to wystąpienie przeciwko Szaremu Wilkowi w obronie Prisma, by ten mógł ukończyć swe dzieło. Nie jest łatwo pokonać łowcę, ale jeśli ci się to uda, zyskasz 1000 PD i zwiększenie reputacji o jeden punkt. Oczywiście będą też punkty za pokonanie samego łowcy oraz miecz – najlepsza broń jednoręczna jaką spotkałem. Odzyskane diamenty należy zanieść do Oubleka by otrzymać nagrodę czyli 300 zł.

6. Kapitan straży Brage, niegdyś szanowany obywatel, oszalał i winny jest śmierci wielu niewinnych osób. Obecnie gdzieś zniknął, a za jego głowę wyznaczono nagrodę. Poszukiwanego znajdziesz na wybrzeżu (lokacja na południe od latarni). Najpierw przyjdzie ci jednak porozmawiać z jego kuzynką Laryssą, która w przypadku zdeklarowania chęci zabicia kapitana stanie w jego obronie. Natomiast Braage zada ci zagadkę, na którą odpowiedź brzmi: śmierć. Jeśli odpowiesz inaczej przyjdzie ci zmierzyć się z szaleńcem. Poprawna odpowiedź spowoduje, że Braage otrząśnie się z szaleństwa. Teraz możesz zadecydować, gdzie odstawisz swego więźnia. Jeśli zechcesz zabrać go do świątyni Helma w Nashkell pokornie odda pancerz i miecz. Otrzymasz 1000 PD, wzrost reputacji o jeden punkt i zostaniesz automatycznie przeniesiony do świątyni w Nashkeel. Kapłan postanowi wynagrodzić cię hojniej niż wynosiła nagroda miasta i wzbogacisz się o 1000 zł. W przypadku, gdy dojdzie do walki i zmuszony będziesz zabić Braage, zabierz jego ciało do Nashkell. Dostarczywszy je Oublekowi otrzymasz 500 PD i 250 zł. Jeżeli natomiast pójdziesz ze zwłokami do świątyni, nagrodą będzie dobre słowo kapłana i świadomość, iż Braage zostanie godnie pochowany. Powodem okropnych czynów kapitana był jego dwuręczny miecz, przeklęty berserker +3. Czy zechcesz ryzykować i walczyć nim? Twoja decyzja.

7. Badanie małego nagrobka w północno-wschodniej części cmentarza powoduje ostrzeżenia ze strony pojawiającego się nagle czarodzieja. Ostrzeżenia są dwa. Trzecie to już atak. Nieznajomy sprowadza strażników Feniksa. Nie są oni zbyt wytrzymali, ale zabici odradzają się, albo wybuchają płomiennym okręgiem. Jeśli uda ci się zabić Daer'Ragha nim do ciebie dojdzie (czary blokujące i broń strzelecka) i udzieli trzeciego ostrzeżenia, w jego miejscu pojawi się tylko jeden strażnik Feniksa z którym można sobie poradzić. Jednak tak naprawdę Daer'Ragh wcale nie zostanie pokonany. Gdy zainteresujesz się jego

grobem pojawi się ponownie. Za chwilowe odparcie czarodzieja otrzymuje się tylko 10 PD, a za każdego strażnika Feniksa 100 PD.

8. Za mostem przyczepi się do ciebie Noober. Jest wkurzający, to fakt, ale jeśli starczy ci cierpliwości, to wreszcie się wygada i odczepi, a ty dostaniesz 400 PD.

9. Drzwi do domku w południowej części miasta są zamknięte. Jeżeli wykażesz trochę wścibskości spotkasz w środku kobietę od której, zagadując o kopalniach, dowiesz się, że niepokoi się o swego męża Józefa, który w nich pracował. Możesz obiecać, że zainteresujesz się jego losem. Rozpoznać masz go po ślubnej obrączce z neferytem. W kopalniach znajdziesz niestety tylko samą obrączkę (najprawdopodobniej na trzecim poziomie kopalń). Za przyniesienie jej żonie wraz ze smutną wiadomością otrzymasz 800 PD.

10. Sklepikarz płaci 500 zł za każdą skórę białego wilka, które spotkać można w górach i lasach na południe od miasta.

JARMARK NASHKELL

1. W centrum jarmarku stoi zamieniona w kamień kapłanka Branwen. Aby ją uwolnić należy użyć czaru zamian kamienia w skórę. Można go kupić od stojącego niedaleko karła za 500 zł, lub na przykład w świątyni w Nashkell, gdzie zapłacisz o połowę mniej. W każdym razie uwolniona z chęcią dołączy do twojej drużyny.

2. W jednym z namiotów możesz uratować życie czarodziejce, pokonując napastującego ją czarodzieja. Na początku prowadź rozmowę z Zordralem w uspokajającym tonie, potem jednak musisz mu ubliżyć, gdyż tylko wtedy, w przypływie złości zaatakuje w pierwszej kolejności ciebie. W przeciwnym wypadku zabije swą ofiarę i dopiero wtedy rozpocznie walkę z tobą. W podzięce za ratunek kobieta da ci miksturę heroizmu.

3. W dużym namiocie na lewo zechce cię obrobić samozwańczy mistrz złodziei. Ponieważ nie lubię bezczelności, zabiłem go nim wyszedł i odebrałem moją własność.

KOPALNIE NASHKELL

1. W samym wnętrzu góry uwolnisz czarodzieja Xana, który chętnie przyłączy się do drużyny.

2. Żołnierze wpuszczą cię do kopalni dopiero gdy porozmawiasz z Emersonem.

3. Górnik o imieniu Dink poprosi o oddanie sztyletu swojemu koledze Kylee, którego znajdziesz poziom niżej w dużym wyrobisku na wschodzie. Nagroda to 200 PD.

4. W sercu kopalń pokonując hordy koboldów i szkieletów uwolnisz elfa Xana. Z wdzięczności zechce się do ciebie przyłączyć. Tylko on może używać Księżycowego Ostrza – miecza, który znajdziesz w skrzyni Mulaheya.

KNIEJA OTULISKO (POŁUDNIOWY ZACHÓD OD POMOCNEJ DŁONI)

1. Przy moście stoi potencjalny członek twojej drużyny – elf Coran. Zaproponuje wspólną wyprawę na wywerny, które wieśniacy uważają za smoki. Dowiesz się od niego, że burmistrz Beregostu, którym jest kapłan świątyni Pieśń Poranka gotów jest zapłacić 2000 zł za głowy tych stworów.

KNIEJA OTULISKO (PÓŁNOCNY WSCHÓD OD CANDLEKEEP)

1. Aldeth Sashenstar ma zatarg z druidami. Poprosi byś pomógł ocalić mu życie. Gdy nadejdą druidzi masz dwie możliwości. Pomożesz Aldethowi i będziesz musiał pokonać druidów (Nagroda: 2000 PD, mikstura heroizmu i zaproszenie do Ligi Kupców we Wrotach Baldura), albo opowiesz się po stronie druidów i będziesz musiał pokonać Aldetha (Nagro-

da: 2000 PD i dobre rady druidów). Jeden z druidów ma pierścień zauroczenia zwierzęcia, a Aldeth miecz +1 (+3 przeciw zmiennokształtnym), który jednak można dostać od niego jako nagrodę za zadanie we Wrotach Baldura.

2. Tiber poprosi cię o odnalezienie brata który zaginął gdzieś w tych lasach. Chelak, bo tak miał na imię, znalazł miecz "Zguba Pająków" i obaj chcieli zostać sławnymi pogromcami z Kniei Otulisko. Ciało chłopca znajdziesz w gnieździe pająków w północno-zachodniej części obszaru. Odnieś je bratu, a otrzymasz 800 PD. Prócz zwłok w siedlisku stworów znajdziesz również kilka magicznych przedmiotów. "Zguba Pająków" to najlepsza broń dwuręczna, jaką spotkałem w czasie całej gry. Pierścień natomiast jest przeklęty i wywołuje szaleństwo.

KNIEJA OTULISKO (PÓŁNOCNO-WSCHODNIA CZĘŚĆ)

1. Jeżeli zaoferujesz swą pomoc w uwolnieniu (może powinienem napisać porwaniu) córki jednego z władców Wrót Baldura, bard Eldoth przyłączy się do twej drużyny. W mieście mężczyzna upomni się o dotrzymanie obietnicy. W posiadłości Entara Srebrnej Tarczy skieruj się na lewo, a strażnikowi powiedz, że przybyłeś do jego pana w interesach aż z Waterdeep. Skie, córka księcia, zechce przyłączyć się do drużyny, a Eldoth będzie się od tej pory trzymał zawsze w jej pobliżu.

2. Za mostem spotkasz Druida Cienia. Jeżeli przedstawisz się jako wróg Żelaznego Tronu, dostaniesz od Laskala miksturę niewrażliwości. Jeśli jednak podasz się za jednego z członków konsorcjum, dojdzie do walki, a zabicie Laskala spowoduje spadek reputacji.

3. Druidzi Cienia będą nalegali, aby towarzyszyła ci ich wychowanka. Aby Faldorn dołączyła do twojej drużyny musisz obiecać pomóc jej w krucjacie przeciwko Żelaznemu Tronowi. Druidka dysponuje ciekawą umiejętnością: przywołanie strasznego wilka.

4. Jeśli zadeklarujesz chęć walki z wrogami natury, druid Izefia wskaże jaskinię osobnika więżącego zwierzęta.

KOPALNIE W KNIEI OTULISKO

1. Jeszcze przed wejściem napotkasz Lakadaara z Czarnych Szponów. Na szczęście twoje imię nic mu nie mówi. Jeśli zaczniesz mydlić mu oczy opowieściami o wywernach, unikniesz konfrontacji z nim i jego ludźmi.

2. Na pierwszym poziomie przy śluzie spotkasz górnika, który za pomocą specjalnego klucza może zatopić sztolnie. Potrzebny przedmiot znajdziesz u nadzorcy, czyli maga Daevorna, na najniższym poziomie kopalń.

3. Na drugim poziomie w więzieniu spotkasz Rilla który, jeśli otrzyma 100 zł, przekupi jednego ze strażników by ocalić górników z kopalni. Wynagrodzony zostaniesz po wydostaniu się z kopalń. Jeden z niewolników pozostanie by ci podziękować, dzięki czemu zyskasz 2000 PD i wzrost reputacji o dwa punkty.

4. W więzieniu spotkasz również krasnoluda Yeslicka, ostatniego z klanu do którego kiedyś należała ta kopalnia. Kiedyś współpracował z Rieltarem, ale ten wykorzystał go, a potem oszukał. Teraz chętnie przyłączy się do ciebie by odkupić swe winy.

5. Jeżeli chcesz uniknąć walki z gwardzistą na trzecim poziomie świątyni (właściwie nie wiem czemu miałbyś chcieć), to możesz podać się za tych, którzy chcą się pomodlić do Cyrica.

WYSOKI ŻYWOPŁOT

1. Możesz spotkać tu elfa Kivana. Jeśli zdeklarujesz się jako tropiciel bandytów, łowca chętnie się do ciebie przyłączy. Kieruje się chęcią zemsty na Tazoku, który zabił mu żonę.

2. W wieży ma swą siedzibę mag Thalantyr. Możesz z nim handlować magicznymi przedmiotami, a wybór czarów ma wyjątkowo bogaty. Kupuje także wszelkiego rodzaju błyskotki oraz skalpy bandytów i czaszki. Jak mniemam, potrzebuje ich do swych badań. Jego straż stanowią dwa golemy z ciała. Będą cię atakowały tak długo, aż nie porozmawiasz z czarodziejem. W twym okrutnym umyśle może zaląc się pomysł zabicia maga i jeżeli go zrealizujesz, golemy stracą wolę i będziesz mógł bez problemu je zniszczyć.

PÓŁWYSEP NA POŁUDNIE OD CANDLEKEEP

1. Spotkasz tutaj Nereidę Shoal. Postać, która rozpocznie z nią rozmowę, nie uniknie pocałunku śmierci ze strony wodnej nimfy. Dojdzie do walki, jednak gdy kobieta zorientuje się, że może zginąć, znów będziesz mógł z nią porozmawiać. Możesz teraz zdecydować się na zabicie jej (5000 PD) lub walkę z ogrzym magiem, który ją zniewolił (975 PD za maga, a potem jeszcze 750 PD za zwrócenie Nereidzie wolności). W tym drugim przypadku Nereida tuż przed walką wskrzesi postać którą zabiła (z krytyczną ilością punktów życia i z odrzuconym ekwipunkiem). Ważne jest, aby rozmowy z nimfą nie zacząć głównym bohaterem, gdyż pocałunek śmierci zabije go i gra się skończy.

2. Natkniesz się tu na Chirurga, jak sam się nazywa, którego dręczą wyrzuty sumienia, że nie zdobył się na zabicie swego podłego brata Daevorna, gdy miał ku temu okazję. Pała teraz ku niemu wielką nienawiścią, gdyż Daevorn winien jest śmierci wielu ludzi, w tym własnego ojca. Chirurg pomoże ci, siedmiokrotnie rzucając na twoją drużynę leczenie lekkich ran.

3. Mały mędrzec to Szalony Arcand. Swą dziwną rymowanką poprosi cię byś przyniósł mu przedmiot znaleziony we wraku statku. Ostrzeże też, by go nie używać. Dobra to rada gdyż we wraku leży przeklęty pierścień szaleństwa. Jeśli oddasz pierścień Arcandowi otrzymasz olej wściekłego płomienia i 300 PD.

NA POŁUDNIE OD WYSOKIEGO ŻYWOPŁOTU

1. Szaleniec o imieniu Kissig powie, że znalazł gadającego kurczaka. Ptak okaże się młodym adeptem magii, któremu nienajlepiej udało się jedno z zaklęć. Jeśli zechcesz pomóc nieudacznikowi będziesz musiał zabrać go do siedziby jego mistrza – Thalantyra (Wysoki Żywopłot). Ten początkowo zaprzeczy jakoby miał jakiegokolwiek ucznia, ale potem wszystko się wyjaśni. Jednak do odczarowania Melicampa potrzebna będzie czaszka szkieletu. Zdobędziesz ją bez problemu, wokół wieży kręci się sporo martwiaków. Thalantyr przywróci swemu uczniowi ludzką postać, a ty zyskasz 2000 PD i wzrost reputacji o jeden punkt.

LATARNIA (NA POŁUDNIOWY ZACHÓD OD WYSOKIEGO ŻYWOPŁOTU

1. Ardrouine poprosi o pomoc w przepędzeniu stada wrogów, które otoczyły jej synka w latarni. Gdy się ich pozbędziesz wróć do kobiety, by ją o tym poinformować. Zostaniesz wynagrodzony 500 PD, 60 zł i wzrostem reputacji o jeden punkt.

2. Safana, namiętna złodziejka o bogatej przeszłości, przyłączy się do drużyny jeżeli wyruszy wraz z nią na poszukiwanie skarbu ukrytego w okolicach półwyspu na południe od Candlekeep.

WYBRZEŻE (NA POŁUDNIE OD LATARNI)

1. Natkniesz się tutaj na grupę archeologów badających pozostałości po starej cywilizacji. Przywódca Charleston Nib zapyta, czy nie zechciałbyś pozostać z nimi jako ochrona. Chwilę potem w cichej rozmowie na boku, jeden z zespołu – Gallor – zaproponuje ci udział w zabójstwie starego archeologa i kradzieży skarbu, który zostanie znaleziony. Niezależnie

od decyzji musisz porozmawiać teraz z Nibem, by ten zabrał cię do właśnie odkrytej komnaty szamana. Tam kopaczy opanuje jakaś tajemnicza siła i zaatakują drużynę. Gdy uporasz się z nieszczęśnikami (1000 PD i wzrost reputacji o jeden punkt) Charleston stwierdzi, iż znaleziona figurka przedstawiająca władcę burz Kozaha jako przeklęta nigdy nie powinna ujrzeć światła dziennego. Jeśli zdecydowałeś się wejść w spółkę z Gallorem będziesz musiał teraz zabić Niba (nie muszę chyba przypominać o spadku reputacji za zabicie niewinnego człowieka) i wziąć ze sobą posążek. Gallor zapłaci obiecane 900 zł, a reputacja spadnie o dodatkowe dwa punkty. Niezależnie od tego czy zabijesz Niba czy nie, wyniesienie statuetki poza kopalnię wywoła atak Siewcy Zagłady. To prawdziwy twardziel, ale za jego pokonanie dostaniesz 4000 PD.

GÓRY NA PÓŁNOC OD TWIERDZY GNOLLI

1. Paladynka Laurel zaproponuje ci przyłączenie się do bitwy z gibberlingami. Jeśli porozmawiasz z nią, po walce dostaniesz 250 PD.

2. Kupiec Jared poprosi o uporanie się z niedźwiedziem czatującym po drugiej stronie mostu. Gdy to zrobisz wróć do handlarza, a w podzięce otrzymasz Buty Północy i 250 PD.

LAS NA POŁUDNIOWY ZACHÓD OD NASHKELL

1. Za pomoc driadzie w uratowaniu drzewa przed dwoma wandalami otrzymasz 500 PD, flakonik z antidotum i wzrost reputacji o jeden punkt.

2. Na wznoszącym się w centralnej części skalnym wzniesieniu spotkasz Drienne, której kotek spadł w przepaść. Jego ciało znajdziesz u stóp wodospadu. Zanieś je dziewczynce. Jej ojciec wskrzesi Chochlika, a ty zyskasz 200 PD, zwój z czarem i wzrost reputacji o jeden punkt.

LAS NA POŁUDNIE OD NASHKELL

1. Albertowi uciekł pies. Jeśli zgodzisz się pomóc mu w poszukiwaniach da ci zabawkę po której zwierzę pozna, że masz dobre zamiary. Stworzenie hasa gdzieś w tej lokacji (może przy północnym brodzie przez rzekę?). Gdy je odnajdziesz wróć do chłopca. Pies będzie biegł za tobą, i malec się ucieszy. O, jakże się ucieszy! Nagroda to 1000 PD i koral rogowy.

2. Nie zapomnij też wziąć autografów od wspaniałej trójki Larrego i dwóch Darryli (hic!).

NA WSCHÓD OD KOPALŃ NASHKELL

1. Najemnik z Płomiennej pięści szuka dezertera Samuela podróżującego wraz z kobietą. Gdy znajdziesz uciekiniera, okaże się, że jest ciężko chory. Jego towarzyszka poprosi o pomoc, czyli o zaniesienie umierającego do Gellany Lustrzany Cień w Pomocnej Dłoni. Możesz teraz wydać Samuela przedstawicielowi Płomiennej Pięści otrzymując wyznaczoną nagrodę w wysokości 50 zł, albo przetransportować Samuela do Gellany. Jeśli napotkasz strażnika i będzie się wypytywał kogo niesiesz, zwiedź go bajeczką o rannym kupcu. Samuela trzeba dostarczyć w miarę szybko, w przeciwnym razie umrze i nie otrzymasz żadnej nagrody. Jeśli natomiast zdążysz, Gellana uleczy go, a tobie ofiaruje dwa eliksiry: zdrowia i heroizmu. Ponadto otrzymasz 500 PD i wzrost reputacji o jeden punkt.

2. Krasnolud Hafiz miewa koszmary, w których prócz niego występujesz także ty i jakaś mroczna postać. Opowiedz mu o sobie, a otrzymasz pergamin ochrony przed magią, który ma ci pomóc w walce z sześcioma, którzy służą mordercy twego przybranego ojca. Oczywiście od ciebie zależy, gdzie tak naprawdę wykorzystasz ten czar.

GÓRY NA WSCHÓD OD TARGOWISKA

1. Hentold skradł z grobowca w jaskini sztylet. Teraz gnębią go straszliwe sny. Poprosi byś odniósł sztylet na miejsce. Jaskiń jest kilka, ale bez trudu poznasz tę właściwą. Gdy do niej wejdziesz, właściciel sztyletu upomni się o niego. Jeśli oddasz mu przedmiot, dostaniesz 900 PD, a pokonując ożywieńca 3000 PD i oczywiście sam sztylet (+2). Chyba nie muszę doradzać, które rozwiązanie wybrać? Uważaj jednak, gdyż tego martwiaka można zranić tylko bronią magiczną lub magią.

2. Napotkany czarodziej zapragnie byś był świadkiem jego badań. Jeśli się zgodzisz, przyjdzie ci pokonać kilka stworów będących efektem jego nieudanego eksperymentu. Nie są zbyt silne, zatem nie powinieneś mieć problemów. Gorzej będzie, jeśli poprosisz magika o formułę wynalezionego czaru. Wpadnie w szał i zaatakuje cię wraz ze swoimi paskudztwami. W tym przypadku są one jednak dużo silniejsze, a dodatkowo zranić je można tylko bronią magiczną, przy czym są one odporne na wszelkie czary. Ze względu na punkty doświadczenia i przedmioty, korzystniej jest oczywiście wybrać drugi wariant rozwiązania całego zajścia.

MOST FIREWINE

1. Możesz wysłuchać poematu barda, a także zmierzyć się z najlepszym (jak sam twierdzi) szermierzem na Wybrzeżu Mieczy, za co zyskasz 1200 PD i ciekawe przedmioty.

2. Czarodziejkę Carsę dręczy tajemniczy wewnętrzny głos związany ze słojem, który jej drużyna znalazła w ruinach Firewine. Jeśli do końca nalegać będziesz by oddała ci słój, opanuje ją szaleństwo i wypowie imię, które uwolni Kahrka, potężnego ogra maga. Włada on zaawansowaną magią i nie jest łatwym przeciwnikiem. Za jego pokonanie dostaniesz 3500 PD.

3. Kazania Bentana - gorliwego wyznawcy Ilmatera nie unikniesz, ale jakąkolwiek zaprezentujesz postawę, niczego nie oczekuj.

NA ZACHÓD OD MOSTU FIREWINE

1. Xvarty zaatakowały krowę Hulrika. Za pomoc dostaniesz 350 PD i wzrost reputacji o jeden punkt. Jeśli xvarty zdołają zabić zwierzę, za nagrodę będą ci musiały wystarczyć podziękowania.

ULCASTER

1. Furret będzie chciał ci sprzedać za 1000 zł kamień pozwalający poznawać naturę rzeczy. W rzeczywistości jest to zwykły turkus wart mniej więcej 2 zł.

2. Wśród ruin starej szkoły możesz napotkać ducha Ulcastera. Wysłuchuj jego zawodzenia tak długo, aż weźmie księgę, którą znalazłeś w podziemiach szkoły. Otrzymasz wtedy 1000 PD. Ducha, jak wiadomo, nie spotyka się zawsze, ale jeżeli właśnie jest, to krąży w okolicach zejścia do podziemi.

NA PÓŁNOC OD GULLYKIN

1. Spotkasz tu ghoula Koraxa, który chętnie potowarzyszy ci przez jakiś czas. W praktyce wygląda to tak, jakby Korax był pod wpływem czaru okropne zauroczenie, czyli po pewnym czasie, gdy zaklęcie przestanie działać, ghoul zaatakuje drużynę.

2. Shar-Teel, wojowniczka, zaproponuje najlepszemu wojownikowi w drużynie (kobiety nie wchodzą w rachubę) pojedynek sam na sam. Za wygraną chce 20 zł, a jeżeli przegra, gotowa jest dołączyć do drużyny. Najlepsza postać zostanie wybrana auto-

matycznie i rozpocznie się pojedynek. Jeśli do walki wtrąci się ktoś inny (musi zadać obrażenia, aby zostało to potraktowane jako ingerencja) wojowniczka będzie walczyć na śmierć i życie i oczywiście nie ma mowy o dołączeniu do drużyny. W wielkiej tajemnicy zdradzę ci jednak, iż pozostałe (prócz pojedynkującej się) postacie mogą dołączyć się do walki używając czarów lub broni strzeleckiej. Zadane w ten sposób obrażenia nie zostaną zinterpretowane jako nieuczciwy atak. Istnieje jednak ryzyko, że w chwili, gdy wojowniczka już uzna wyższość drużyny i gotowa będzie do niej dołączyć, dosięgnie ją czar bądź strzała wypuszczone trochę wcześniej. Ponieważ walka zostaje przerwana, gdy punkty życia Shar-Teel są bliskie zera, taki dodatkowy pocisk może spowodować jej śmierć.

3. Nieopodal miejsca w którym przyjdzie ci się zmierzyć z władcą bazyliszków stoi wiele kamiennych figur. Jedną z nich można czarem zamiany kamienia w ciało przywrócić znów do życia. Jeżeli nie zażądasz w zamian żadnego wynagrodzenia otrzymasz 300 PD i wzrost reputacji o jeden punkt. Natomiast upominając się o nagrodę stracisz punkt reputacji, ale zyskasz... dom na południe od Beregostu. Ale czyż honor wart jest takiej rudery?

NA WSCHÓD OD KNIEI LARSA

1. Fahrinton stracił swój magiczny pergamin. Skradła mu go banda Tasloi, ale teraz jest on już w łapach ettercapa. Za odniesienie pergaminu dostaniesz 300 PD. Warto może jeszcze dodać, że zwój jest przeklęty.

PELDVALEY

1. Uciekająca przed kimś kapłanka Viconia poprosi cię o pomoc. Tuż za nią przybędzie Strażnik Płomiennej Pięści, oskarżając ją o okrutne morderstwa. Za dowód służyć ma fakt, iż kobieta jest mrocznym elfem. Teraz musisz zdecydować po czyjej stronie staniesz. W każdym razie dojdzie do walki. Za zabicie kapłanki nie otrzymasz żadnej specjalnej nagrody czy kary. Jeżeli natomiast zgładzisz przedstawiciela Płomiennej Pięści, Viconia zechce przyłączyć się do drużyny. Przyjęcie jej będzie się jednak wiązało z utratą dwóch punktów reputacji. Pragnę zwrócić uwagę, że sam fakt pozbawienia życia przedstawiciela prawa w tym przypadku wyjątkowo nie wiąże się z utratą reputacji. Chcąc utrzymać swoją pozycję po prostu nie możesz przyjąć mrocznej elfki do drużyny.

KNIEJA LARSA

1. W pobliżu druidzkiego kręgu, oskarżając o morderstwo współbraci, zaatakuje cię druid Osmandi. Gdy go pokonasz, będziesz mógł porozmawiać z innym druidem – Corsone. Natarczywie domagaj się wyjaśnienia, czemu nie wspomógł swego towarzysza i czemu tak łatwo przyjął jego śmierć, aż wreszcie przyzna się, że jest jednym z Druidów Cienia – radykalnego odłamu, który gardzi pacyfistycznie nastawionymi współbraćmi. Specjalnej nagrody za odkrycie bratobójczego czynu Carsone nie otrzymasz, chyba że potraktować tak punkty za pokonanie wroga.

PRZEDPOLA BALDUR'S GATE

1. Paladyn, a właściwie to dopiero giermek Ajantis pragnie walcząc z bandytami zasłużyć na pełne członkostwo w Zakonie Płomiennego Serca. Jeśli podobnie przedstawisz cele swych działań, zaproponuje połączenie sił.

2. Łowczyni Gerde przetrzebia właśnie populację Anghegów. Mile widzi pomoc, ale jednocześnie zabrania wybić więcej niż dziesięć z nich, gdyż może to spowodować całkowitą eliminację groźnych, ale i pożytecznych stworzeń. Gdy wybijesz trochę tych stworów Gerde wręczy ci 75 zł.

3. Rybacy nękani są przez kapłankę Umbrelee. Zsyła ona na nich deszcze i inne klęski natury, które doprowadziły nawet do śmierci kilku z nich, toteż biedacy poproszą cię byś pozbył się ich prześladowcy. Kobieta mieszka na wschód od mostu prowadzącego do Wrót Baldura. Jeżeli ją zabijesz i wrócisz do rybaków, otrzymasz obiecaną nagrodę – cep bojowy +1, a także 1000 PD. Możesz również uwierzyć w opowieść dwunastoletniej kapłanki, której rybacy zabili matkę i wrócić do Sommera by odzyskać magiczną czarę. Przyciśnięci rybacy zaproponują początkowo dorzucenie 100 zł, a jeśli to nie poskutkuje, wyjawią całą prawdę. Okazuje się, że w całej sprawie maczali palce kapłani Talosa – boga ślepego zniszczenia. Możesz zażądać od rybaków oddania czary. Zrobią to, ale jednocześnie ostrzegą przed gniewem wyznawców Talosa. Tenya podziękuje za odzyskanie naczynia i przysięgnie, że Królowa Mórz wynagrodzi ci to w swoim czasie. Nagroda za takie rozwiązanie tego zadania to 2500 PD.

4. Nathan, syn farmera Bruna, poszedł szukać zaginionych krów i dotychczas nie powrócił. Ojciec niepokoi się o syna i poprosi o pomoc w jego odnalezieniu. Niedaleko na wschód znajduje się jama, w której prócz wielu anghegów znajdziesz także martwe ciało chłopca. Zanieś je ojcu, wraz ze smutną wieścią, a otrzymasz 500 PD. Farmer jest załamany. Stracił syna, a sam jest zbyt stary by uprawiać gospodarstwo. Dobrze by było gdybyś wsparł biedaka 100. sztukami złota. Brun ma jednak swoją dumę i jałmużny nie przyjmie, zaproponujesz mu zatem przechowanie zbytnio ciążących monet. Weźmie wtedy pieniądze, a ty otrzymasz 1000 PD i wzrost reputacji o jeden punkt.

MOST DO WRÓT BALDURA

1. Tuż za mostem czatuje gnom Quayle. Zapyta dokąd zdążacie, a że kierunek okaże się zbieżny z jego celem podróży, zechce się przyłączyć. Ten mały osobnik posiada umiejętność niewidzialności.

2. Strażnik przy wrotach zapyta skąd przybywasz. Cokolwiek odpowiesz, będzie chciał z tobą porozmawiać kapitan Scar. Zapyta, czy twoja grupa związana jest z ostatnimi wydarzeniami w kopalniach Nashkell. Przyznaj się, a Scar zaproponuje ci tajne zadanie. Chodzi o zbadanie nietypowego zachowania kupców z Konsorcjum Siedmiu Słońc. Zaoferuje 2000 zł i podpowie, że znalezienie Jhasso – przyjaciela kapitana – może wiele wyjaśnić. Budynek konsorcjum znajduje się w południowo-zachodniej części miasta. Rozmawiaj z przebywającymi tam kupcami, aż wreszcie któryś z nich nie wytrzyma i ujawni swoją naturę. Otóż niemal cała organizacja została opanowana przez sobowtórniaki. Jednym z nielicznych którzy przeżyli jest Jhasso, więziony w piwnicach. Gdy pokonasz wszystkie stwory i uwolnisz kupca udaj się do koszar Płomiennej Pięści. Nie przyznawaj się od razu do wyeliminowania potworów! Najpierw przekaż informację, że zmiennokształtni przeniknęli do konsorcjum. Scar poprosi wtedy o pozbycie się potworów. Dopiero teraz powiedz mu, że wszystkie stwory są martwe. Tym sposobem zyskasz w sumie 6000 zł, 7000 PD i wzrost reputacji o dwa punkty. Jeżeli od razu przyznasz się do wybicia stworów dostaniesz tylko 2000 zł i 5000 PD. W każdym razie Scar zaproponuje ci nowe zadanie (opisane przy koszarach).

NA PÓŁNOC OD MOSTU DO WRÓT BALDURA

1. Za wybicie wszystkich zombie dostaniecie od Wenrica 150 zł i 800 PD.

BALDUR'S GATE

CZĘŚĆ WSCHODNIA (WEJŚCIOWA)

1. Ubrany na czerwono Niklos ma dla ciebie potencjalną robotę. Już za samo wysłuchanie propozycji płaci 50 zł. Potem poda hasło (fafhrd), którym trzeba się posłużyć w siedzibie złodziei, do której cię zaprowadzi. Szef gildii Alatos "Czarna Blizna" Thuibuld który w związku z intensywną pracą gwardii boryka się z brakami kadrowymi potrzebuje ludzi, którzy zdobędą trzy komponenty potrzebne do zbudowania latającego statku. Miejscowy czarodziej Shandalar chce sprzedać tajemnicę Halruan Wielkiej Księżnej Jii Jannath, co rzecz jasna nie podoba się wynalazcom latających okrętów. Przedmioty, które należy przechwycić czyli: grimuar, statuetka i fragment artefaktu są w posiadaniu trzech córek Shandalara, przebywających w domu Oberona stojącym tuż przy placu targowym. Trzeba się pospieszyć, bo transakcja ma dojść do skutku za 10 dni. Dziewczyny znajdziesz na drugim piętrze, a ponieważ ojciec ostrzegł je przed złodziejami, bardzo podejrzliwie patrzą na każdego obcego. Podając się za służbę będziesz miał przeciwko sobie tylko trzy czarodziejki. Nie musisz ich zabijać, gdyż interesujące cię przedmioty ukryte są w szafce w pustym pokoju i złodziej może się tam zakraść. Nim zakradniesz się do pokoju, pozwól by dziewczyny z tobą porozmawiały. W przeciwnym wypadku mogą wejść za tobą tam, gdzie przechowywane są przedmioty, a wtedy dyskrecję trafi szlag. Tak naprawdę, aby sprawa uznana została za delikatnie załatwioną, musisz najpierw nająć się na służbę u stojącej przy wejściu ochmistrzyni. Aby zdobyć tę posadę musisz przede wszystkim opróżnić ręce z broni, nim zaczniesz rozmawiać o pracy. Potem, zapytany o referencje nie wymyślaj kłamstw, ale obiecaj udowodnić swą przydatność. Po przyniesieniu komponentów do gildii dostaniesz 4000 PD. Czy sprawę załatwiłeś subtelnie czy też nie i tak halruański przedstawiciel Resar zechce pozbyć się wszystkiego co się z tą sprawą wiąże, w tym również ciebie. Mimo, że go pokonasz (4000 PD), nie dostaniesz od Alatosa obiecanej zapłaty, a jedynie deklarację przychylności gildii.

2. W gildii złodziei spotkasz Narlena Darkwalka, który zaproponuje ci robotę. Złodziej z drużyny ma się stawić na spotkanie "Pod Napuszonym Jesiotrem". Najlepiej zostaw resztę grupy w karczmie i na spotkanie z Narlenem wybierz się tylko złodziejem. Staniesz na czatach, a gdy pojawi się strażnik, ostrzeż kumpli i ucieknij. Narlen będzie czekał w gildii i tam odbierzesz swój udział w łupie, czyli 100 zł. Jeżeli obeszło się bez morderstwa strażnika, otrzymasz propozycję następnej roboty. Trzeba okraść pasera biżuterii, spotkanie przy "Ostrzu i Gwiazdach". Znów pracował będzie tylko złodziej. Narlen zaprowadzi cię do domu pasera i otworzy drzwi. Musisz dostać się na piętro i zabrać ze skrzyni kamień (uwaga, pułapka). Jeśli właściciel zacznie się budzić, udaj kota. Gdy wrócisz do gildii, jako udział w łupie dostaniesz trzy perły i zyskasz uznanie w kręgach złodziejskich. Nie muszę chyba przypominać, że w obu przypadkach Narlena spotkasz w umówionych miejscach tylko nocą.

3. Będąc w gildii będziesz mógł pogadać z Husamem. Fakt, że ciągle jest zalany, ale był kiedyś w Żelaznym Tronie i dużo o nich wie. Dowiesz się że przywódcy Tronu to: Brunos, Thaldorn i Rieltar, a także, że udali się oni do Candellceep. Mówi też o wyjątkowym drańFor stwie syna Rieltara Sarevoku. Husam przeniesie się do "Elfiej Pieśni", ale znalazłszy go tam, dostaniesz tylko radę przeszukania siedziby Tronu.

4. W "Elfiej Pieśni" gnom Brevlik poprosi o skradzenie dla niego tajemniczego przedmiotu, który niektórzy zwą tete... a tak, teleskopem. Gotów jest zapłacić za niego 500 zł, choć cenę można jeszcze podbić. Tebe... no, to urządzenie znajduje się w Komnacie Cudów w świątyni Gonda. Wykradzenie przedmiotu i dostarczenie go gnomowi zostanie nagrodzone utargowaną nagrodą, w moim przypadku 500 zł i magiczną różdżką, a także 5500 PD. Nie muszę chyba dodawać, że robotę najlepiej powierzyć samotnemu złodziejowi, na którego reszta drużyny będzie oczekiwała poza świątynią.

5. Jeżeli odwiedzisz nekromantę Arkiona w jego domu to zaoferuje ci robotę. Masz mu przynieść ciało. Zwłoki mężczyzn znajdziesz w tej części kanałów do których dostać się można kratkami ściekowymi przy porcie. Za przyniesienie ciała do nekromanty dostaniesz 1800 PD i 250 zł. Arkion jest zainteresowany tylko jednym trupem i drugiego już nie weźmie.

CZĘŚĆ POŁUDNIOWO-WSCHODNIA

1. W gospodzie "Ostrze i Gwiazdy" wieszcz G'Axir poprosi cię o przyniesienie sfinu ukrytego gdzieś w porcie. Kamień ten znaleźć można przy bazyliszku, grasującym po magazynie w dokach, albo przy Jolancie Mistmyr, kapłance Umbrelee. Za kamień dostaniesz wróżbę i 1000 PD.

2. W "Ostrzu i Gwiazdach" napotkasz Shaellę, wyznawczynię Leiry, Pani Niewiedzy. Brak zdecydowania i zagubienie, to właściwa postawa w rozmowie z tą kobietą. Ponoć gdzieś w bibliotekach Candleceep leży Księga Niewiedzy. Znajdź ją, a zostaniesz obdarzony darem niewiedzy.

3. Jeżeli odwiedzisz czarodziejkę Nephre w jej domu, zleci ci zadanie zdobycia naszyjnika, który posiada jej rzekomy kochanek Arkion. Nekromanta nosi amulet z krwawnikiem przy sobie, a za jego przyniesienie otrzymasz pergamin z wampirycznym dotknięciem i 1000 PD.

4. Zajrzyj do biura Nadarina, a zleci ci dobrze płatną pracę. Za zabicie bazyliszka grasującego w magazynie przy dokach dostaniesz od krasnoluda 1800 zł i 1300 PD.

5. W jednym z domów przyłapiesz złodziei na gorącym uczynku. Podaj się za właścicieli, a potem postrasz rabusiów. Oddadzą swój łup, czyli 75 zł.

CZĘŚĆ POŁUDNIOWA (DOKI)

1. Wojowniczka Noralee zgubiła swoje rękawice na drodze z portu do magazynu w którym pracuje. Leżą w jednej z skrzyń przy świątyni Umbrelee. Za zwrot rękawic biegłości dostaniesz dwie mikstury infrawizji 1000 PD i wzrost reputacji o jeden punkt.

2. Odwiedziwszy chorego Goraka dowiesz się, że możesz pomóc mu zabierając zza obrazu na pierwszym piętrze w gospodzie "Pod Trzema Baryłkami" czaszkę jego brata i udać się z nią do Agnasii w Domu Pani. Tam usłyszysz tragiczną historię. Kapłanka poleci ci jednak znaleźć Ghoraka, któremu Tymora przebaczyła jego zbrodnie. Już teraz twe doświadczenie zwiększy się o 1000 PD, a reputacja wzrośnie o jeden punkt. Odwiedziny u chorego to już tylko formalność.

3. W domu niemal tuż przed siedzibą Żelaznego Tronu możesz sprawdzić swe umiejętności w walce z grupą ogrzych magów, którzy połaszczyli się na nagrodę wyznaczoną za twoją głowę.

CZĘŚĆ POŁUDNIOWO-ZACHODNIA (KUPIECKA)

Uwaga na drobny błąd w grze! Nie wolno ci rozmawiać z Eltanem dopóki nie skończysz zadań od Scara, gdyż po rozmowie z księciem kapitan zniknie. To samo stanie się, gdy zagadniesz Scara o Żelazny Tron. Wykonaj najpierw zadanie tajemniczych zniknięć we wschodniej części miasta, i dopiero weź się za Tron.

1. Gdy oczyścisz kampanię Siedem Słońc, Scar zaproponuje ci zbadanie tajemniczych zniknięć mieszkańców we wschodniej części miasta. Za samo przyjęcie tej roboty dostaniesz 300 zł. Będziesz musiał zejść do kanałów i rozprawić się z Ogrzym Magiem i jego pełzaczami ścierwojadami. Potem wróć do kapitana i zdaj raport. Nie podając przyczyny napadów dostaniesz 2500 PD i 500 zł. Podawszy przyczynę, ale nie zwróciwszy pierścienia 2000 PD i 1000 zł. Natomiast zwracając pierścień – 3000 PD i 3000 zł.

2. Po zadaniu ze ścierwojadami Scar zechce zaprowadzić cię do przywódcy Płomiennej Pięści. Możecie udać się do niego również bezpośrednio. Książe Eltan zleci ci misję zdobycia dowodów, iż Żelazny Tron był zaangażowany w napady na karawany. Trzeba bę-

dzie spenetrować główną siedzibę organizacji. Strażnikowi przy wejściu powiedz, że chcesz się zatrudnić. Kolejnemu na piętrze, że niesiesz wiadomość dla akolitów, a piętro wyżej, że jesteś z Semibii. Na najwyższym piętrze natrafisz na sześciu zagranicznych doradców Tronu, a także na samego Thaldorna. Walki nie da się uniknąć. W gabinecie znajdziesz dokumenty wskazujące, że niezbędna będzie podróż do Candlekeep. Udaj się do księcia. Dostaniesz nagrodę 2000 zł, a także księgę która da ci wstęp do Wielkiej Biblioteki i znajdziesz się przed bramami Candleceep. Ostrzegam z góry, że jeśli chcesz skończyć jeszcze jakieś questy we Wrotach Baldura, to lepiej zrób to zanim wybierzesz się do Candlekeep, gdyż gdy znów tu wrócisz, miasto nie będzie już takie samo i niektórych zadań nie da się wykonać. Zresztą wtedy będziesz miał ważniejsze sprawy na głowie.

3. W siedzibie Płomiennej Pięści spotkasz żołnierza Fergusa, który potrzebuje pierścienia z anielską skórą dla swojej ukochanej. Daj mu go a otrzymasz 800 PD i wzrost reputacji o 1.

4. Jeżeli w Kniei Otulisko nie zabiłeś Aldetha Sashenstara, to spotkasz go teraz przed Ligą Kupiecką. Jego wspólnicy dziwnie się zachowują. Poprosi o pomoc w zbadaniu tej sprawy i jeżeli się zgodzisz wprowadzi cię do Ligi jako przyjaciela z dzieciństwa. Musisz włamać się do biurka Zorla w jego gabinecie na piętrze. Znajdziesz tam trzy pisma, które powinieneś pokazać dowódcy straży – Brandilarowi. Poleci ci rozprawić się ze wszystkimi sobowtórniakami w budynku. Nagrodę, czyli 100 zł, 5000 PD i magiczny miecz otrzymasz od Aldetha.

5. Przed koszarami Płomiennej Pięści plącze się gnom Tiax – szalony wyznawca Cyrica. Pragnie zostać władcą świata, ale chwilowo gotów jest przyłączyć się do jakiejś grupy poszukiwaczy przygód.

6. Właściciel jednej z karczm musiał niespecjalnie dbać o czystość w swych piwnicach, skoro szlam opanował całą gospodę.

CENTRUM MIASTA

1. Lothander, członek Żelaznego Tronu, ostrzeże cię, że jego towarzysz Marek zatruł twoje jadło i pozostały ci 24 godziny życia. Sam Lothander pracuje dla Tronu, gdyż trzyma go klątwa przymusu, której pragnie się pozbyć. Brakuje mu jednak pieniędzy nawet na to, by dowiedzieć się, kto może go z tego czaru wyzwolić. W zamian za pomoc obieca zdradzić sposób neutralizacji trucizny, którą zastosował Marek. Od Mistrza Poznania na placu targowym za 50 zł dowiesz się, że lek na klątwę Lothandera stworzyć może tylko Jolanta Mistmyr z Domu Królowej Wód (Świątyni Umbrelee). Tam, by zobaczyć się z kapłanką będziesz musiał złożyć najpierw 50 zł ofiary. Za zdjęcie klątwy zażąda ona Księgi Mądrości znajdującej się w posiadaniu kapłanów Tymory. W świątyni Tymory w zachodniej części miasta najwyższy kapłan widząc twą determinację ofiaruje ci potrzebną księgę. Teraz musisz wymienić ją na lekarstwo. Próba oszukania kapłanki oczywiście zakończy się walką. Za zwój odczynienia geas Lothander da ci połowę antidotum i zdradzi, że druga część znajduje się w rękach Marka, którego znajdziesz "Pod Spłonioną Syreną". W tym miejscu zauważyć można u Lothandera zaawansowaną amnezję, ale twoje doświadczenie zwiększy się o 1500 PD. Pod Spłonioną Syreną w północno-wschodniej części miasta znajdziesz Marka na piętrze. Będziesz musiał go pokonać, ale drużyna zostanie uleczona z trucizny i zdobędziesz 10000 PD. Trucizna którą cię otruto działa bardzo powoli. Śmierć nadejdzie dopiero po kilku dniach. Wcześniej występować będą jedynie, praktycznie nieszkodliwe, wymioty i bóle głowy.

2. Odwiedź mieszkanie Nadine, a poprosi cię ona o przekazanie amuletu szczęścia jej synowi, który znów uciekł z domu. Eurica znajdziesz w karczmie w południowo-wschodniej części miasta. Weźmie talizman, a ty dostaniesz 1100 PD. Wróć teraz do jego matki, a zostaniesz wynagrodzony naszyjnikiem pocisków, 400 PD i wzrostem reputacji o jeden punkt.

3. Jeżeli gotów jesteś zmierzyć się z przeważającymi siłami wroga, polecam odwiedzić sklep z drobiem.

CZĘŚĆ ZACHODNIA (ŚWIĄTYNNA)

1. Mały chłopiec Varci poprosi byś udał się z nim do domu, w którym zatrzymał się jego mistrz Tremain Belde'ar. Jest to kapłan Tymory. Jego syn i Varci zakradli się dla żartu do Świątyni Królowej Wód. Casson zapłacił za to życiem. Kapłan poprosi o odzyskanie ciała chłopca by mógł podjąć próbę jego wskrzeszenia. Czas gra tu rolę, gdyż jeśli minie go zbyt wiele nie będzie można przywrócić chłopcu życia. Powinieneś udać się do świątyni Umbrelee. Jeżeli wcześniej zaskarbiłeś sobie wdzięczność Tenyi, możesz poprosić o rozmowę z nią i jako spłatę długu wdzięczności poprosić o wydanie ciała dziecka. Inny sposób na odzyskanie zwłok to widzenie z Jolantą Mistmyr, która zażąda 2000 zł. Tremain wskrzesi syna, a nagrodę wręczy wam Varci. To obiecane 2000 zł, magiczny pawęż, a także 5000 PD.

2. Jeżeli uda ci się trafić do domu krasnoluda Fentena, dowiesz się, że skupuje on skorupy ankhegów. Za jedną płaci 250 zł.

CZĘŚĆ PÓŁNOCNO-ZACHODNIA

1. W jednym z domów spotkasz krasnoludzką wojowniczkę Pheirkas, która pragnie zdobyć płaszcz grubego mężczyzny o imieniu Algernon, który zatrzymał się w "Gospodzie Feldeposta" w Beregoście. Chcąc wypełnić to zadanie będziesz musiał wykorzystać kieszonkowstwo, albo zdecydować się na krwawy sposób zdobycia szaty. Za przyniesienie płaszcza dostaniesz 300 PD i 200 zł.

2. W gospodzie "Hełm i Płaszcz" przy barze zasiadło czterech mężczyzn z Bandy Wesołych Błaznów. Bogata opowieść sprawi, że chętnie przyznają ci honorowe członkostwo w swojej grupie. Na niechęć do opowieści zareagują opuszczeniem lokalu. Dosłownie chwilę później do sali wtargnie grupa, na czele której kroczy Gretek. Zażąda on drogi dla młociarzy i nawet okazanie pokory nie zapobiegnie walce. Otóż narwaniec ten atakuje każdego, kto się w lokalu znajduje, czyli Wesołych Błaznów (o ile nie wyszli) obsługę, i oczywiście drużynę. Co ciekawe, tak długo jak nikt z drużyny nie zrani Greteka, jego kompani nie włączą się do walki. A jeżeli nie walczą, są traktowani jako bywalcy lokalu i może się zdarzyć, że Gretek zdąży ich wszystkich pozabijać. Coś mi mówi, że taki przebieg wydarzeń wcale nie jest celowym działaniem twórców gry! Członkowie Wesołych Błaznów oczywiście włączą się do walki przeciwko młociarzom i jeżeli przeżyją, wyniosą się z lokalu. Prócz dziwnego zachowania kompanów Greteka, w tej przygodzie tkwi jeszcze kilka innych tajemnic, do których należałoby wezwać Boskiego Muldera i Nieugiętą Scully. Otóż jeżeli w czasie walki uciekniesz na piętro, to po powrocie sytuacja wróci do momentu przed rozmową z Błaznami. Oto jednak jeszcze lepsza sztuczka: ilekroć w czasie walki porozmawiasz z Gorpelem Hindem, do lokalu znów wpadnie Gortek ze swoimi kompanami. Tym sposobem w barze może się znaleźć po kilka egzemplarzy tej samej osoby! Zranienie któregokolwiek z Greteków spowoduje atak wszystkich klonów.

3. W jednym z domów napotkasz bliźniaczki, które twierdzą, że prześladuje je jakieś straszydło. Zaraz potem w domu pojawią się dwie osoby. Stary mag Gervisse, oskarżający Voltine o chęć porwania dzieci, oraz sama druidka twierdząca, że staruch to zboczeniec. Musisz zdecydować teraz komu uwierzyć, a kogo zabić. Od kobiety dostaniesz magiczną różdżkę, a od Gervisse dobre słowo. Porozmawiaj potem z dziewczynkami, a dostaniesz 1000 PD i pergamin ochrony przed złem.

4. Możesz włamać się do domu maga Degrodela. Ma on co prawda solidną "duchową" obstawę, ale wcale nie musisz jej eliminować. Wystarczy dotrzeć do właściciela i przyjąć zadanie które zaoferuje. Chodzi o zdjęcie czaru petryfikacji z sześciu awanturników. Jeden z nich ma hełm Balduriana. Płaci 5000 zł i sam dostarczy pergaminy potrzebne do zdjęcia czarów. Figury stoją u kolekcjonera Feloniusa Gista którego rezydencja znajduje się tuż przy centralnym placu handlowym. Z gospodarzem nie rozmawiaj. To straszny nerwus. Wystar-

czy przywrócić do życia posąg stojący w środku (500 PD). To on był posiadaczem hełmu. Elf jednak nie zechce go oddać. Jeżeli pozwolisz mu go zatrzymać, w ramach wdzięczności odda ci płaszcz Balduriana. W przeciwnym wypadku zostanie ci w ręku list ze wskazówkami, gdzie szukać hełmu. W każdym razie będziesz musiał udać się teraz do Głębokich Piwnic. Tam znajdziesz Quenash, kochankę Vaila. Zażądaj od niej płaszcza tłumacząc, że to zapłata za pomoc. Ewentualnie wspomnij go jako elfa o włosach niczym blask słońca. Teraz czas udać się do gospody "Hełm i Płaszcz". W apartamencie na górze (wejście przy kuchni) za obrazem jest skrytka (uwaga na pułapkę!) w której znajdziesz hełm Balduriana. Degrodel zapłaci ci za niego 5000 zł, wezwie jednak służbę, by pomogła ci wyjść.

5. Odwiedź Quinna w jego domu, a zwierzy się ze swych trosk. Jego przyjaciel Nester zginął pożarty przez ankhegi. Gnoma dręczą koszmary i nie może zdobyć się nawet na to,by spróbować odszukać ciało zmarłego. Na wschód od mostu do Wrót Baldura, w ciele ankhega grasującego tuż przy domu kapłanki Umbrelee znajdziesz sztylet Nestera, którego przyniesienie Quinn wynagrodzi ci kamieniem szlachetnym, 950 PD i wzrostem reputacji o jeden punkt.

CZĘŚĆ PÓŁNOCNA (PAŁACOWA)

1. W jednym z domów na południe od zamku spotkasz Rinnie, która pragnie napisać balladę o Rzece Jednorożca i szuka materiałów na ten temat. Kilka egzemplarzy książki opisującej historię Rzeki Jednorożca krąży po Wybrzeżu Mieczy. Najbliższy zaś znajduje się w biblioteczce maga Ramazitha we wznoszącej się nieopodal wieży. Za dostarczenie poetce książki dostaniesz pergamin ochrony przed trucizną i 900 PD.

2. Petrine uciekła od swego podłego wuja Bherena. Niestety, kotek którego lubiła najprawdopodobniej jest nadal gdzieś w domu, gdzie szuka pierścienia, którym uwielbiał się bawić. Petrine poprosi o przyniesienie pierścienia, aby Aniołek do niej powrócił. Bheren mieszka w domu przed którym stoi dziewczynka. Interesujący cię przedmiot jest w szafce na piętrze. Nagroda za przyniesienie pierścienia dziewczynce to 500 PD. Zresztą za każdy następny pierścień z anielskiej skóry dostaniesz znów 500 PD, ale taki sam pierścień jest również potrzebny do zadania z Fergusem w siedzibie Płomiennej Pięści.

3. Przed wysoką wieżą, będącą jego domem, zaczepi cię czarodziej Ramazith potrzebujący śmiałków, którzy wykradną dla niego nimfę więzioną przez innego maga – Ragefasta. Nagrodą ma być magiczny przedmiot. Dom Ragefasta znajduje się tuż przy Komnatach Cudów. Mag więzi nimfę, gdyż jest w niej zakochany. Uwolni ją jednak, jeżeli zdołasz mu uświadomić, że metody, które stosuje krzywdzą tę, na której mu zależy. Możesz również zabić czarodzieja i samemu zwrócić wolność Abeli. W obu przypadkach dostaniesz 2000 PD i pukiel włosów nimfy – unikatowy komponent magiczny. Jeżeli zdecydujesz się dostarczyć kobietę Ramazithowi dowiesz się do czego jest mu ona potrzebna. Będziesz wtedy mógł przeciwstawić się jego niecnym planom. Z niezbadanych przyczyn Ramazith wbrew temu co mówi nie daje obiecanego magicznego przedmiotu. Ten błąd równoważy jednak kolejny, dzięki któremu można nadal zwrócić nimfie wolność otrzymując odpowiednią do tego nagrodę, a czarodziej będzie święcie przekonany, że jego misja została wypełniona.

4. Na najwyższym piętrze gospody "Pod Trzema Baryłkami" napotkasz szlachciankę która początkowo będzie chciała cię wyrzucić, potem jednak zaproponuje "brudną robotę". Szantażuje ją zbir o imieniu Cyrdemac, często przesiadujący w "Elfiej Pieśni" (na piętrze). Pozbywszy się łotrzyka wróć do kobiety, aby odebrać zapłatę – 500 zł. Możesz także zdecydować się na przejęcie interesu Cyrdemaca i regularnie pobierać od szlachcianki haracz.

CZĘŚĆ PÓŁNOCNO-WSCHODNIA

1. Napotkana kobieta Brielbara rozpozna Corana. Okaże się, że jest on ojcem jej córki, którą, gdy okazało się że jest półelfem, ojciec obłożył klątwą. Brielbara zobowiąże Cora-

na do odnalezienia Yago przesiadującego teraz w "Pochyłej Latarni". Jeżeli w drużynie nie ma Corana kobieta po prostu poprosi o pomoc i zaoferuje 200 zł. Yago rzeczywiście przesiaduje pod pokładem "Pochylonej Latarni". Do "Napuszonego Jesiotra" musisz przynieść Brielbarze księgę zaklęć, którą jej mąż ma przy sobie, a wówczas dostaniesz 1000 PD i punkt reputacji. Jeśli zażądasz, dostaniesz również zapłatę: 200 zł.

2. W Spłonionej Syrenie spotkasz wysłanego przeciw tobie ogra Larze. Wmów mu, że ten kogo szuka jest znacznie potężniejszy i groźniejszy i że powinien raz jeszcze obejrzeć rysunek który mu pokazano, a otrzymasz 900 PD. Pokonując ogra zyskasz 2000 PD i rękawice TraK0 +1, ale uważaj, bo osiłek ma naprawdę potężne uderzenie.

KANAŁY POD MIASTEM

Wielkie kanały ciągną się pod całym miastem, a ich wejścia przez kratki ściekowe znajdziesz niemal na każdym kroku. Całość składa się z trzech części. We wschodniej natknąć się można na ogrzego maga i jego pełzacze ścierwojady. W centralnej uważać musisz na Szczurka i siejące ognistymi strzałami koboldy. Najmniejszy zachodni skrawek to królestwo Szlumpszy, pełzającego króla ścieków. Kanałami można też dostać się między innymi do twierdzy Żelaznego Tronu.



GŁĘBOKIE PIWNICE

"Głębokie Piwnice" to rozległy kompleks rozrywkowy, zbierający ludzi wszelakiego pokroju, a zlokalizowany w kanałach pod miastem. Jedno z wejść znajduje się w Spłonionej Syrenie w pokoju na zachód od głównej sali, jednak korzystający z niego uiścić musi jednorazową opłatę w wysokości 10 zł, toteż znakomita większość bywalców korzysta z wejść przez kanały, zlokalizowanych w zachodniej i centralnej ich części.

LEGENDA

S Sklep
K Karczma, szynk
1. Gildia złodziei
2. Gospoda "Elfia Pieśń"
3. Dom Arkiona
4. "Czarodziejskie Rozmaitości"
5. Dom Nemphre
6. Biuro Nadarina
7. Dom pasera
8. Okradany dom
9. Gospoda "Ostrze i Gwiazdy"
10. Magazyn z bazyliszkiem
11. Magazyn, w którym pracuje Noralee
12. Dom Goraka
13. Gospoda i zamtuz "Pochyła Latarnia"
14. Budynek kapitanatu
15. Dom Pani Wód (Świątynia Umbrelee)
16. Siedziba Żelaznego Tronu
17. Siedem Słońc
18. Liga Kupiecka
19. Koszary Płomiennej Pięści
20. Karczma opanowana przez szlam
21. Jaskinie hazardu
22. Namiot wróżbity
23. Dom Nadine
24. Rezydencja Oberona
25. Rezydencja Feloniusa Gista
26. Tawerna "Drakon"
27. Sklep z drobiem
28. Wielka Komnata Cudów
29. Komnata Cudów
30. Dom Pani (Świątynia Tymory)
31. Dom Ragefasta
32. Dom Fentena
33. Tu zatrzymał się Tremain Belde'ar
34. Dom Degrodela
35. Dom Pheirkas
36. Gervisse, Voltine i bliźniaczki
37. Posiadłość Entara Srebrnej Tarczy
38. Gospoda "Hełm i Płaszcz"
39. Dom Quinna
40. Świątynia Helma
41. Dom Bherena
42. Dom Rinnie
43. Pałac Książęcy
44. Dom Ramazitha
45. Gospoda "Pod Trzema Baryłkami"
46. Gospoda "Pod Napuszonym Jesiotrem"
47. Gospoda" Spłoniona Syrena"
48. Kaplica Ilmatera



FINAL FANTASY VII SOLVE

NORTH MAKO REACTOR

Idź za chłopakami. Drzwi w reaktorze pootwierają ci Biggs i Jessie. Kiedy dotrzesz do drabiny zejdź w dół, kierując się cały czas do przodu i w dół, dojdziesz do pierwszego SP (Save Point). Stąd idź na wprost. Po dojściu do rdzenia załóż ładunki wybuchowe, rozwal bossa i spadaj. Masz tylko 10 minut więc się sprężaj. Po drodze jeszcze tylko pomóż Jessie przy windzie.

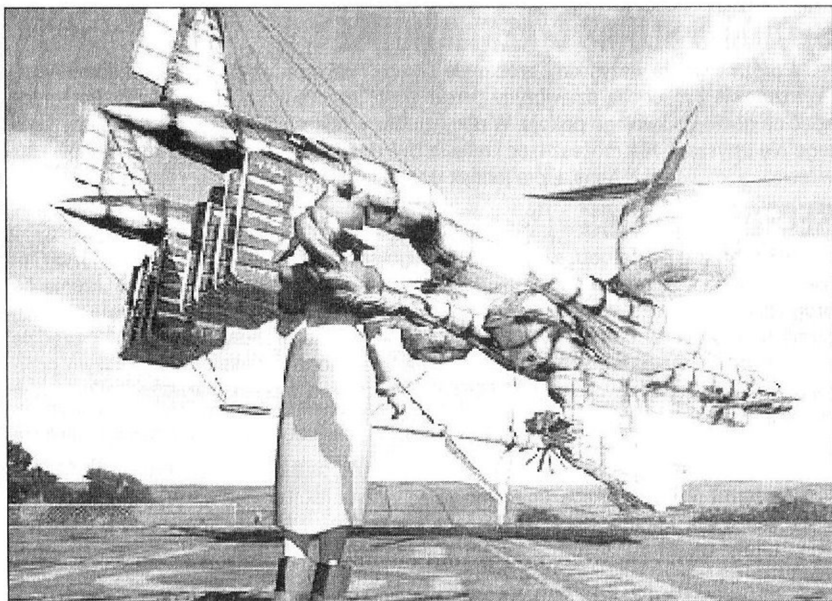
TRAIN TO AVALANCHE HQ

Po ucieczce skorzystaj z dziury wywalonej przez Biggsa w ścianie. Porozmawiaj ze wszystkimi i idź za Barretem. Spotkasz Aeris – możesz kupić od niej kwiaty. Po spotkaniu żołnierzy możesz sobie z nimi powalczyć, tak czy siak wylądujesz na dachu pociągu.

Kiedy znajdziesz się w pociągu, idź za całą paczką. Obejrzyj mapę miasta, porozmawiaj z kim się da. Po zatrzymaniu pociągu udaj się w dół. Idź do kwatery AVALANCHE, która jest na lewo od peronu.

AVALANCHE HEADQUARTERS (SECTION 7 SLUMS)

Pogadaj z gościem stojącym przy SP, obejrzyj wieżę i idź w dół, a potem w lewo. Pogadaj z Barretem i wejdź do środka, gdzie poznasz Tifę. Porozmawiaj ze wszystkimi, spróbuj wyjść z pomieszczenia i znowu zamień kilka słów z Tifą. Zjedź w dół windą do sekretnego pomieszczenia i pogadaj ze wszystkimi. Po odpoczynku porozmawiaj z Barretem i Tifą. Idź pozwiedzać miasto, porób zakupy itd. Wróć na peron.



TRAIN TO MAKO REACTOR 2

W pociągu po usłyszeniu alarmu cały czas kieruj się w dół. Na końcu pogadaj z Tifą.

SUBWAY TO MAKO REACTOR

Idź w górę i przy polu siłowym zdecyduj się na zejście w dół.

MAKO REACTOR 2

Idź naprzód, po drabinie w górę, potem w lewo i po następnej drabinie w dół. Przy czerwonym trójkącie wejdź po drabinie na górę. Po wyjściu porozmawiaj z Jessie i idź w lewo, i znowu w dół. Po drodze do SP spotkasz jeszcze jednego rebelianta. W pomieszczeniu reaktora zjedź po rurze na dół i skieruj się do drzwi. Po dojściu do kolejnego SP idź dalej, a ujrzysz krótki przebłysk z przeszłości Clouda. Załóż ładunki przy rdzeniu reaktora i wracaj na miejsce, w którym znalazłeś się w reaktorze. Po długich schodach idź na górę, potem pojedź windą i spotkasz się z Tifą i Barretem. Musisz teraz w odpowiednim momencie uderzyć w przycisk na panelu sterującym drzwiami, żeby się otworzyły. Kiedy dotrzecie do skrzyżowania zaatakuje was kolejny boss. Po jego rozwaleniu Cloud rozstanie się z Tifą i Barretem.

CHURCH (SECTOR 5 SLUMS)

Porozmawiaj z Aeris, powiedz jej, że ją pamiętasz, po krótkiej rozmowie dziewczyna dołączy do ciebie. Potem pogadaj z Reno, Aeris i wyjdźcie z kościoła. Kiedy do pomieszczenia wejdą ludzie Shinry prowadzeni przez Reno, musisz wejść na górę i próbować ochronić Aeris zrzucając na nich beczki. Jeśli ci się nie uda, będzie ona musiała sama stawić czoła żołnierzom. Po skończonej walce uciekaj na dach kościoła i potem w lewo. Dojdziesz do SP, kieruj się dalej w tę stronę. Porozmawiaj z gościem przy wejściu do Slumsów, a potem pomów z gościem w rurze.

SECTOR 5 SLUMS & AERIS' HOUSE

Porozmawiaj ze wszystkimi, zrób małe zakupy i idź w prawo do góry – do domu Aeris. Po rozmowie z macochą dziewczyny porozmawiaj jeszcze z nią, już bez Aeris. Potem idź spać na górze do swojego pokoju. W nocy musisz wykraść się z mieszkania tak, aby Aeris tego nie usłyszała. Nie możesz biec i musisz być dosyć ostrożny. Wracaj do Slumsów i idź w lewo – spotkasz tam Aeris, która jednak doszła prawdy.

SECTOR 6 SLUMS

Idź cały czas do przodu, aż wyjdziesz z tego sektora slumsów. W FINAL FANTASY VII nie raz napotkacie na takie zagadki, kiedy trzeba przejść z jednego pomieszczenia do drugiego a nie bardzo wiadomo jak. Czasami (jak zobaczycie dalej przy zabawie z pociągami) potrafi być to bardzo irytujące. No cóż – musicie próbować wchodzić wszędzie i sprawdzać, czy nie da się gdzieś dojść inną, niewidoczną drogą. W najgorszym przypadku możecie grać z wciśniętym SELECT – to odkrywa wszystkie wyjścia i zaznacza je strzałką.

SECTOR 7 SLUMS

Zatrzymaj przy sobie Aeris. Po rozmowie zobaczysz jak na rynek wjeżdża wóz, w którym siedzi zamknięta Tifa. Idź za nią, w sklepach porób zakupy i idź na górę aż do posiadłości Don Corneo. Okaże się, że musisz przebrać się za kobietę. Idź do sklepu z sukienkami (porozmawiaj z właścicielem) i do baru. Porozmawiaj tam z gościem, siedzącym na stołku z pra-



wej strony. Teraz wróć do sklepu z sukienkami i dostaniesz strój. Okaże się, że potrzebujesz jeszcze peruki. Idź do sali gimnastycznej i porozmawiaj z dziewczyną przy ringu – w efekcie staniesz do pojedynku. Po wygranej dostaniesz odpowiedni rekwizyt. Wracaj do sklepu z sukienkami i porozmawiaj z właścicielem. Po przebraniu się idź do posiadłości Don Corneo.

DON CORNEO'S MANSION

Na samym dole, w piwnicy, znajdziesz Tifę. Porozmawiaj z nią i udaj się do pokoju szefa tego domku rozpusty. Z takim strojem nie wygrasz i wybrana zostanie Tifa. Kiedy już zostaniesz sam w pokoju z gośćmi pogadaj z nimi, a po tym zrób co trzeba. Po spotkaniu się z Aeris idź do pokoju Don Corneo. Po krótkiej rozmowie znajdziesz się w ściekach.

SEWER SYSTEM

Po walce z bossem idź na górę (drabina z prawej). Idź przed siebie tak długo, aż wyjdziesz ze ścieków.

TRAIN GRAVEYARD

To jest właśnie ten bolesny moment. Musisz chodzić po dachach pociągów, wchodzić do ich wnętrz i przechodzić cały czas naprzód. W momencie, kiedy nie da się przejść dalej, musisz uruchomić pociąg tak, aby zepchnął drugi z torów i dopiero kontynuować. W końcu dotrzesz do peronu.

MAKO TOWER

Idź do kwatery AVALANCHE, a potem skieruj się do wieży. Idź na sama górę, rozmawiając przy tym z członkami ruchu oporu. Na górze porozmawiaj z Barretem. Zaraz po tym rozpocznie się walka z Reno. Po pokonaniu go porozmawiaj z Barretem i Tifą i uciekaj z wieży.

SECTOR 7 & WALLMARKET

Wracaj do domu Aeris. Przy przejściu przez Sektor 6 przyłączą się do ciebie Barret i Tifa. W Slumsach porozmawiaj ze wszystkimi i idź do domu Aeris. Po odpoczynku wyruszaj dalej. Wracaj do Sektora 7 i idź na rynek. W sklepie z bronią kup baterie cynkowe i skieruj się z nimi do posiadłości Don Corneo. Stamtąd idź za dziećmi do kopalni z prawej strony. Pomów z gościem stojącym przy słupie i śmigaj na górę.

DROGA DO SHINRA HQ

Idź cały czas do góry, używając baterii do uruchamiania sprzętów po drodze. W pewnym momencie musisz dobrze wyczuć skok – nie zniechęcaj się. Idź więc do przodu, aż dotrzesz przed wejście do kwatery Shinra.

DROGA NA 60. PIĘTRO

Zdecyduj się, czy wolisz wejść po cichu, czy też z hukiem. W pierwszym przypadku będziesz musiał namęczyć się idąc cały czas do góry przez bardzo długi czas, ale nie napotkasz na swej drodze żadnego wroga, a w drugim odbędzie się to nieco szybciej, ale boleśniej. Decyzję zostawiam tobie. Na 59 piętrze po pokonaniu kilku przeciwników zgarniesz kartę do windy i będziesz mógł pojechać na 60 piętro. Musisz tutaj, korzystając ze statui, przekraść się za plecami strażników. Jeżeli nie uda ci się, będziesz musiał walczyć z żołnierzami, ale nie jest to zbyt trudne. Kiedy dojdziesz już do schodów z prawej strony, idź na górę.

RED XIII

Na 61 piętrze porozmawiaj ze wszystkimi, a dostaniesz kartę do piętra 62. Na 62 piętrze poczytaj książki (wszystkie 12), pooglądaj cztery monitory i porozmawiaj ze wszystkimi, a otrzymasz karty do pięter 53, 64 i 65. Jedź windą na 63. W pomieszczeniu z komputerem pobaw się drzwiami i zbierz przedmioty. Wymień znalezione kupony i jedź na 64 piętro. Pogadaj z ludźmi i zabierz rzeczy z szafek w sali gimnastycznej. Czas na piętro 65. Pochodź po piętrze zbierając kolejne części zegara na środku pomieszczenia. Po ułożeniu całego zabierz kartę do piętra 66. Na 66 piętrze idź do łazienki i wejdź do góry. W szybie wentylacyjnym podsłuchaj rozmowę szych z Shinra i wracaj na dół. Zobacz gdzie jest Hojo (koleś w białym fartuchu) i pójdź za nim na 67 piętro. Idź między skrzyniami, zbierz co się da i skorzystaj z windy obok SP. Udaj się na 68 piętro. Uratujesz Aeris, dołączy się do ciebie Red XIII i powalczysz sobie z bossem.

UCIECZKA Z SHINRA HQ

Możesz wybrać sobie, kto będzie dalej szedł z Cloudem. Pochodź po pomieszczeniu zbierając przedmioty i udaj się do windy na 67 piętro. Stąd pojedź drugą windą na 66, a potem kolejną w dół, jednak złapie cię Rude i zaprowadzi przed oblicze prezydenta Shinra. W więzieniu połóż się spać, po przebudzeniu wyjdź z celi, obejrzyj trupa i wracaj uwolnić wszystkich przyjaciół. Po spotkaniu Red XIII zjedź windą na 68 piętro, z niego schodami na 69 i idź do gabinetu prezydenta. Spotkasz się z synem głowy korporacji. Po przełączeniu na resztę drużyny jadąc windą w dół rozwal obydwu bossów. Jako Cloud musisz rozwalić Rufusa. Po pokonaniu go zejdź po schodach, porozmawiaj z Tifą, potem przełączysz się na Aeris i spróbuj wyjść z budynku. Jadąc na motocyklu osłaniaj samochód z przyjaciółmi i rozwalaj nadjeżdżających przeciwników. Na końcu drogi przyjdzie czas na rozwalenie kolejnego bossa. Porozmawiaj ze wszystkimi i wyjdź z miasta.

DROGA DO KALM

Na północny wschód od Midgar leży Kalm. Pochodź po mieście, porozmawiaj z ludźmi i zrób zakupy. Na koniec idź do gospody i pogadaj z właścicielem. Pójdź na górę do drużyny i Cloud zacznie opowiadać swoją historię. Kiedy w jego historii dojdziesz do Nibelheim, idź za Sephirothem do gospody. Odpocznij tam, po czym udaj się z Sephirothem do Góry Nibel. W końcu dotrzesz do reaktora Mako. Kiedy znajdziecie się w środku, porozmawiaj z Sephirothem, a gdy poprosi cię o to, zakręć zawór. Po krótkiej pogawędce zajrzyj przez szklane okienko. W tym momencie opowieść się urwie. Możesz zachować grę. Zobaczysz jak Cloud wchodzi do Shinra Mansion. Idź po schodach w prawo, po spotkaniu strażnika porozmawiaj z nim, wejdź do pokoju obok, potem na górę i skorzystaj z ukrytych drzwi. Na samym dole spiralnych schodów znajdziesz Sephirotha. Znów z nim pogadaj i opuść bibliotekę. Kiedy Cloud wstanie, wracaj do biblioteki w posiadłości. Porozmawiaj z Sephirothem, wyjdź z posiadłości. Twoim oczom ukaże się straszny widok. Wejdź do płonącego domu z prawej strony. Akcja przeniesie się do reaktora. Po konfrontacji z Sephirothem chwyć Tifę i przenieś ją w bezpieczne miejsce. Później idź na górę, gdzie znajdziesz Sephirotha i Jenovę. Tu opowieść się skończy. Zejdź na dół gospody, gdzie dostaniesz PHS (za jego pomocą w każdym miejscu, gdzie możesz zachować grę, będziesz mógł zmieniać skład drużyny). Wyjdź z miasta.

CHOCOBO RANCH

Idź na południowy wschód od miasta, znajdziesz ranczo. W domu porozmawiaj z Chocobo Billem i idź do stodoły. Kup od niego Chocobo Lure. Kup też parę Greens i wyjdź z rancza. Teraz pójdź w miejsce, gdzie na ziemi są duże ślady stóp (jedna z osób w twojej drużynie musi mieć Chocobo Lure). Kiedy w pobliżu śladów zaatakują cię potwory w towarzystwie żółtego kurczakopodobnego stworà, rzuć mu Greens i zabij towarzyszące mu potwory nie płosząc go przy tym.

MYTHRIL MINES

Dosiadając Chocobo skieruj się w stronę dużej trawiastej równiny, po której śmiga wielki wąż. Przejdź na drugą jej stronę, a staniesz przed jaskinią. Zejdź z Chocobosa i wejdź do środka. W środku napotkasz grupę Turks – Elenę, Tsenga oraz Rude'a. Porozmawiaj z nimi i opuść kopalnie.

FORT CONDOR

Po wyjściu z jaskini idź na południe, aż dojdziesz do Fortu Condor. Zgódź się na pomoc ludziom i wejdź do ich bazy. Porozmawiaj z wszystkimi, zrób zakupy i wyjdź stamtąd.

MIASTO JUNON

Na północny zachód od Fortu znajduje się nadmorskie miasto Junon. Wejdź do miasta, idź na plażę i pokonaj atakującego małą dziewczynkę bossa. Zrób Priscili sztuczne oddychanie, po-

gadaj z wszystkimi, odwiedź domy, odpocznij i udaj się do mieszkania Priscili. Na plaży dziewczynka da ci gwizdek. Wejdź do wody i gwizdnij, a delfin podrzuci cię do góry. Musisz wymierzyć tak, aby wylądować na górze. Idź w lewo do windy. Pobaw się małym żółtym pudełkiem.

JUNON HARBOR

W budynku spotkasz oficera Shinry. Kieruj się jego poleceniami i przebierz w mundur Shinry. Porozmawiaj z kim się da i dołącz do parady. Na miejscu zobaczysz Heideggera i Rufusa. Po defiladzie wracaj do przebieralni i poćwicz musztrę z innymi żołnierzami. Po tym wyjdź na ulicę i udaj się za grupką żołnierzy (przy okazji możesz dokonać zakupów w sklepach). Kiedy dotrzesz przed statek, będzie czekała cię prezentacja broni - musisz wykonywać elementy przećwiczone wcześniej. Po odejściu żołnierzy możesz wejść na pokład statku i udać się na Costa Del Sol.

STATEK & PODRÓŻ NA COSTA DEL SOL

Porozmawiaj ze wszystkimi w ładowni i wejdź na górny pokład. Tutaj też porozmawiaj i zejdź na dół. Kiedy Aeris spyta, gdzie jest Barret, wróć na górę i przejdź w bok - znajdziesz tam kumpla w stroju marynarza. Po rozmowie z nim utwórz ze wszystkich grupę trzech osób i zejdź na dół. Spotkasz się tam z nowym bossem. Po jego pokonaniu zgarnij wszystko, wyjdź z pomieszczenia i... jesteś na Costa Del Sol.

COSTA DEL SOL

Po zejściu na ląd zobacz o czym rozmawiają Rufus i Heidegger. Wejdź do miasta, porozmawiaj z ludźmi, zwiedź sklepy i opuść kurort.

DROGA DO NORTH COREL

Po opuszczeniu miasta idź na południe, potem obejdź górę i na południowym wschodzie wejdź na podnoszący się teren. Wdrap się na szczyt i zejdź z drugiej strony. Po krótkiej drodze na północ idź do jaskini z lewej strony. Dojdź do reaktora Mako, idź torami i korzystając z budki na dole otwórz przejście reszcie drużyny. Kiedy dotrzesz już do długiego wiszącego mostu, przejdź na drugą stronę i znajdziesz się w North Corel.

NORTH COREL

Porozmawiaj z ludźmi, dowiedz się jaki mają stosunek do Barreta i zrób zakupy. Przejdź potem do niebieskiego wagonika górskiego po drugiej stronie miasta.

GOLD SAUCER

Kup wejściówkę, pogadaj z ludźmi i wejdź do środka. Udaj się na Wonder Square. Spotkasz tam Cait Sitha – porozmawiaj z nim, aż dołączy do twojej ekipy. Udaj się do Battle Square. W rezultacie wylądujesz w Corel Prison.

COREL PRISON

Idź za Barretem i pogadaj ze wszystkimi. Pochodź też po domach i cały czas konwersuj. Usłyszysz historię Dyne'a – kumpla Barreta, opowiedzianą przez tego ostatniego. Teraz utwórz drużynę, w której będzie Barret i wyjdź z domu. Wyjdź z osady, skieruj się wzdłuż płotu i przejdź przez dziurę z prawej strony. Pogadaj z gościem i idź na złomowisko. Napotkasz tam Dyne'a. Niestety, Barret będzie musiał z nim walczyć. Zaraz po tym wrócisz do Gold Saucer.

GOLD SAUCER

Musisz wygrać wyścig jako dżokej swojego Chocobo. Z każdym wyścigiem będziesz dostawał coraz lepsze Chocobosy, także prędzej czy później wygrasz. Po wygraniu zosta-

niesz uwolniony. Wynoś się z Gold Saucera. Dostaniesz swój pierwszy pojazd w grze – Buggy (możesz przekraczać nim rzeki na mieliznach).

GONGAGA VILLAGE

Jedź na południe, aż natkniesz się na małą wioskę wśród lasu. Udaj się do niej (musisz w tym celu wysiąść z pojazdu). Spotkasz tu Reno i Rude'a – pokonaj ich i pójdź do reaktora. Pochodź po okolicy i zbieraj co się da. Kiedy trafisz już do wioski, porozmawiaj ze wszystkimi, zrób zakupy, dowiesz się o losach Zacka – kolegi Clouda z czasów Shinry. Po wyjściu porozmawiaj z Tifą i ruszaj z miasta.

YUFFIE

W lesie przed miastem (południowy zachód, przy rzece) zacznij walczyć z napotykanymi potworami. Nie wychodź jednak poza jego obręb. Prędzej czy później natkniesz się na młodą dziewczynę. Pokonanie jej nie jest zbyt trudne. Po walce ukaże ci się obrazek z leżącą dziewczyną i SP. Nie próbuj jednak zachować stanu gry – to pułapka. Podejdź za to do pokonanej i zacznij z nią rozmawiać. Musisz odpowiadać zgodnie z poniższym schematem, inaczej Yuffie nie przyłączy się do ciebie.

Pyt 1. – Not Interested.
Pyt 2. – Petrified.
Pyt 3. – Wait a Second!
Pyt 4. – That's Right.
Pyt 5. – Let's Hurry On.

COSMO CANYON

Udaj się na południe, przekrocz rzekę i jedź w lewo i w górę. Między pomarańczowymi (mniej więcej) skałami natrafisz na miasto. Przy okazji rozwali ci się też Buggy (nic się nie da na to poradzić). Standardowo zwiedź miasto, porozmawiaj ze wszystkimi i poróbb ...oczywiście... zakupy. Odłączy się od ciebie Red XIII – to jest jego rodzinne miasto. Kiedy dotrzesz już do obserwatorium na samej górze, porozmawiaj z Bugenhagenem. Po tym zejdź na dół, utwórz nową drużynę i wracaj do obserwatorium. Po całej sprawie wracaj na dół i przysiądź się do wszystkich przy ognisku. Pomów z nimi (z Red XII dwa razy, bo nie jest w tym momencie w nastroju). Znowu musisz wybrać sobie ludzi (tym razem musi znaleźć się tam Red XIII). Wracaj do obserwatorium Bugenhagena, ale nie wchodź tam. Zamiast tego idź przy drabinie w prawo. Staniesz przed metalowymi drzwiami, które do tej pory były zamknięte. Po rozmowie ze staruszkiem wejdź do środka.

GI CAVE

Idź, idź, idź. Kiedy natrafisz na skałę rozwal ją i otworzysz sobie przejście. Uważaj na rozlaną substancję – nie biegnij. Pozbieraj co możesz, poprzebijaj się przez pajęczyny i dojdziesz wreszcie przed kamienną rzeźbę. Tutaj też stoczysz walkę z bossem. Po rozprawieniu się z nim idź dalej. Tam poznasz prawdziwą historię ojca Red XIII.

COSMO TOWN

Okaże się, że Buggy został naprawiony. Opuść miasto i ruszaj dalej.

NIBELHEIM

Jedź na północ, przejedź rzekę i dalej na północ, aż do małego miasteczka wśród gór. To właśnie jest Nibelheim. Porozmawiaj ze wszystkimi w mieście, obejrzyj co się tylko da i ruszaj do Shinra Mansion. W środku wejdź schodami na górę, potem w lewo i do pomie-

szczenia z sejfem. 36 w prawo, 10 w lewo, 59 w prawo, 97 w prawo. Nie możesz ani razu przekroczyć liczby, którą wykręcasz inaczej będziesz musiał jechać od początku. Po rozwaleniu bossa weź co się da (między innymi klucz do podziemi). Zejdź na sam dół posiadłości, wejdź do biblioteki, porozmawiaj z Sephirothem weź co się da i wyjdź z biblioteki.

VINCENT

Otwórz kluczem zamknięte drzwi, znajdziesz się w pomieszczeniu z trumnami. Otwórz fioletową, zastaniesz Vincenta. Porozmawiaj z nim o Sephirothu, potem o tym kim jest i masz już nowego członka drużyny. Po wyjściu z posiadłości Shinra idź za postacią w czerni.

MT. NIBEL

Wyjdź z miasta na północ. Przez jaskinię i zawieszony most dostaniesz się do reaktora Mako.

MT. NIBEL MAKO REACTOR

Dojdź do SP, a potem skieruj się w stronę bossa. Pokonaj go, zabierz co trzeba i wyjdź na zewnątrz. Obejdź górę naokoło i pójdź dalej.

ROCKET TOWN

Pójdź na północ i obejdź góry. W Rocket Town porozmawiaj ze wszystkimi, obejrzyj towary w sklepach i zasil kiesy sprzedawców. Kiedy wejdziesz do domu Cida, wyjdź na tyły i obejrzyj samolot stojący na zapleczu. Pomocnica Cida - Shera powie ci, że kapitana można spotkać w rakiecie. Udaj się tam i porozmawiaj z kapitanem o rakiecie. Po rozmowie wyjdź z pojazdu i udaj się z powrotem do domu Cida. Po pogawędce do pokoju wejdzie Palmer. Podczas rozmowy Cida z Rufusem idź do samolotu, będziesz musiał stoczyć walkę z Palmerem. Po jej zakończeniu wylądujesz z Cidem w drużynie i zestrzelonym samolotem w wodzie.

DROGA DO WUTAI

Pomimo że samolot jest zestrzelony, to jednak całkiem dobrze się na nim pływa. Popłyń więc na zachód i wysadź się na plaży. Kiedy dojdziesz do Wutai, nagle zdradzi cię Yuffie. Zabierze ci stos Materii i zwieje, a ty zostaniesz zaatakowany przez żołnierzy Shinry. Po ich pokonaniu ruszaj dalej, przez góry, mosty i doliny, aż dojdziesz do miasta Wutai na północnym krańcu wyspy.

WUTAI

Otóż i dotarłeś do rodzimego miasta Yuffie. W barze porozmawiaj z Turkami, w sklepie spróbuj kupić Materię (ukradnie ją nagle pojawiająca się Yuffie), wejdź do domu z chłopcem i staruszkiem. Odsłoń parawan, za którym chowa się złodziejka - zwieje ci. Wracaj pod bar - w dużym dzbanie obok kryje się Yuffie. Wypłosz ją stamtąd, schwytana zaprowadzi cię do domu. Pociągnij za dźwignię i znowu dałeś się wykiwać sprytnej, ale denerwującej już trochę dziewczynie. Po oswobodzeniu przyjaciół (druga dźwignia) udaj się do SP i pójdź w stronę świątyni w oddali. W następnej lokacji uderz w gong, a otworzysz sekretne przejście z boku. Skorzystaj z niego. Okaże się, że Yuffie i Elena zostały porwane przez Don Corneo. Wracaj na górę. Porozmawiaj z Turkami, idź do SP i potem w prawo w stronę gór. Idź na górę, rozmawiaj z Turkami, aż wreszcie spotkasz Don Corneo. Załatw bossa i potem zagroź grubasami. Mokrą robotę załatwią jednak za ciebie Turkowie. Po tym incydencie odzyskasz całą skradzioną Materię. Wracaj teraz do samolotu, który zostawiłeś przy brzegu.

KEYSTONE

Płyń na wschód, trzymając się blisko brzegu, potem wpłyń w rzekę płynącą między górami. Dopłyniesz wreszcie do plaży – wysadź desant na tej z prawej strony. Wejdź do samotnego domku na półwyspie i pogadaj z gościem. Dowiesz się, że niezbędny jest ci Keystone (aby dostać się do Temple of the Ancients). Uderzaj więc do Gold Saucer. Na miejscu udaj się na Battle Square i pójdź w prawo do Dio's Show Room. Kiedy spróbujesz zabrać Keystone, Dio postawi ci warunek. Zgódź się na walkę i pobaw się trochę z potworami. Po skończonej walce (nie musisz wcale wygrać) dostaniesz upragniony przedmiot. Kiedy spróbujesz opuścić Gold Saucer okaże się, że wagonik jest uszkodzony. Dostaniesz nocleg w miejscowym hotelu. Kiedy znajdziesz się w pokoju, wejdzie do niego jedna z dziewczyn – Tifa lub Aeris (zależy to od tego, jaki stosunek miałeś w międzyczasie do jednej i do drugiej). Udasz się z nią na zwiedzanie atrakcji Gold Saucera. Kiedy będziesz jechał wagonikiem nie wciskaj szybko kierunku, w którym zwracać się będzie dziewczyna – zobaczysz bardzo ładne animacje. Potem będzie jeszcze czas na zabawę w teatrzyk. Po twoim powrocie okaże się, że znowu nastąpiła zdrada. Goń Cait Sitha, a wybiegnie z budynku (trzeba będzie trochę polatać po terenie). Po wszystkim utwórz nową grupę i zrób wypad z Gold Square. Wskakuj na Bronco (tak się nazywa samolot) i spływaj na południe.

DROGA DO TEMPLE OF THE ANCIENTS

Musisz dopłynąć do miejsca, gdzie stoi sobie świątynia w stylu Majów. Wejdź do niej, pogadaj z gościem w czerni i wejdź w drzwi. Spotkasz tam Tsenga, który odda ci Keystone. Umieść kamień na ołtarzu, po schodach wejdź na górę i korzystając z pnączy oraz schodów spenetruj całe otoczenie (jest tam parę ciekawych rzeczy). W końcu zajdź jednak do Świątyni.

TEMPLE OF THE ANCIENTS

Kamienie przejdziesz zatrzymując się w odpowiednich momentach (kiedy szczelina przelatuje nad tobą). Zatrzymaj się przy jeziorku, zabierz co trzeba, przejdź w prawo, spotkasz strażnika. Jest on zarazem odnawiaczem energii, magii jak i SP. Skorzystaj z jego usług i ruszaj na dół. Znajdziesz się w pomieszczeniu z wielkim zegarem. Musisz tak ustawiać wskazówki, żebyś mógł przechodzić po nich do kolejnych pomieszczeń. Obejdź wszystkie godziny (oprócz "dwunastej") i na końcu udaj się na "szóstą". Będziesz musiał najpierw schwytać strażnika, który ma klucz do drzwi. Musisz zauważyć w jakiej kolejności korzysta on z przejść i w odpowiedniej chwili ustawić się we właściwym miejscu. Otworzą się wtedy drzwi na górze. Idź tam. Po drodze w prawo czeka cię spotkanie z Sephirothem i walka z bossem. Po walce zgarnij sprzęt i podejdź do Czarnej Materii. Nie będziesz mógł jej wziąć. Zadzwoni do ciebie jednak Cait Sith z rozwiązaniem. Wracaj więc skąd przybyłeś, na zegarze pójdź na "dwunastą". Spotkasz się tam z bossem. Zniszcz drania. Po tym wyjdź na zewnątrz, po raz ostatni porozmawiaj z tym wcieleniem Cait Sitha i zobacz jak kurczy się Świątynia, pozostawiając za sobą tylko Czarną Materię. Weź ją. Po kilku zaskakujących wydarzeniach Cloud budzi się w Gongaga Village. Wyjdź z niej i uderzaj do Tiny Bronco (to PEŁNA nazwa samolotu).

DROGA DO BONE VILLAGE

Miń Midgar i płyń na północ, aż dotrzesz do plaży. Zobaczysz wioskę leżącą pośród lasu – idź tam.

BONE VILLAGE

Pogadaj z gościem w zielonym mundurku i zarządź prace wykopaliskowe w poszukiwaniu Lunar Harp. Porozstawiaj w tym celu ludzi w różnych punktach wioski, ale tylko na

górnym poziomie (przynajmniej ja tak miałem). Po tym detonuj ładunek i zobacz w jakim kierunku zwróciły się głowy obserwatorów. Na miejscu przecięcia się linii wzroku ich wszystkich zarządź kopanie. Następnego dnia, w skrzyni na dole, powinieneś znaleźć Lunar Harp (w przeciwnym razie powtarzaj czynność aż do skutku).

SLEEPING FOREST

Mając już Lunar Harp, idź w górę wioski i przejdź przez las. Po krótkiej drodze dojdziesz do Village of the Ancients.

VILLAGE OF THE ANCIENTS

Idź w prawo, pozwiedzaj muszelkowate domki i odpocznij, kiedy przyjdzie taka możliwość. Z odpoczynku zerwij się i pójdź do wejścia do miasta. Usłyszysz głos Aeris – idź więc cały czas naprzód, aż dojdziesz do domu przy jeziorku. Wejdź do środka i udaj się na górę, aż dojdziesz do przezroczystych schodów prowadzących w głąb. Zejdziesz po nich do Forgotten City. Schodź na dół i ujrzysz Aeris. Dostaniesz się do niej skacząc po słupach, stojąc twarzą w twarz z dziewczyną okaże się, że z Cloudem... zresztą sami zobaczcie. Po następujących dalej wydarzeniach (najpiękniejsze sceny gry) stoczysz walkę z kolejnym bossem.

Uwagi techniczne: Kiedy tylko uda się wam dostać Highwinda (jest o nim dalej w tekście) koniecznie odwiedźcie każde możliwe miasto, ponieważ po Armageddonie (też jest dalej w tekście) w prawie wszystkich sklepach pojawiają się nowe rzeczy, a poza tym dochodzą różne nowe możliwości dialogowe. A wraz z tym questy. Pamiętajcie cały czas, że to wszystko co czytacie to tylko zgrubny solve, możecie się go trzymać, ale nie musicie. I za każdym razem w nowym pomieszczeniu najpierw przeszukujcie wszystko i dopiero po tym czytajcie dalej.

PRZEJŚCIE Z CORAL VALLEY CAVE DO ICICLE VILLAGE

Idź w ślady Sephirotha. W jaskini musisz wspiąć się na samą górę. Wyjdziesz na śnieg. Idź przed siebie do małej wioski położonej na górze.

ICICLE VILLAGE

Zwiedzanie i zakupy musisz zrobić od razu. Z jednego z domów zabierz mapę, porozmawiaj z jednym z gości i na scenę wkroczy Elena z żołnierzami. Po króciutkiej (w moim przypadku) bójce z dziewczyną trafisz do domu. Wyjdź, pogadaj z ludźmi i od małego chłopca wyciągnij Snowboard. Po bardzo, bardzo relaksującej i bardzo, bardzo miodnej sekwencji zjazdu trafisz na lodowiec.

DOMEK HOLZOFFA

Idź przed siebie, natrafisz na zamieć. Będąc w zamieci łatwo jest stracić poczucie kierunku, więc stawiaj sobie tyczki aby się nie zgubić. Przy okazji, kiedy dotrzesz do jakichś ważniejszych punktów, które masz na mapie zabranej z wioski, możesz obejrzeć ją i zorientować się gdzie jesteś. I tak jeśli nie dotrzesz do domku Holzoffa o własnych siłach, to wreszcie padniesz z zimna i zostaniesz tam przeniesiony automatycznie. Pogadaj z nim, odpocznij i ruszaj w dalszą drogę.

GAEA'S CLIFF

Pnij się do góry, rozgrzewając co chwila ciało do temperatury 38 stopni. Miniesz przy tym różne jaskinie, powalczysz z różnymi przeciwnikami (przy soplach nie decyduj się na zeskok na dół dopóki nie rozwalisz wszystkich czterech), w tym jednym bossem i wreszcie wyjdziesz na zbocze. Jeszcze tylko jeden wysiłek i możesz zajrzeć do środka krateru.

WHIRLWIND MAZE

Porozmawiaj z gościem w ciemnym stroju, pójdź w lewo i dotrzyj do SP. Niedługo po tym zobaczysz sekwencję przedstawiającą statek Shinry. Pomiędzy dwoma słupami trzeba przejść, kiedy nie wieje wiatr. Niedługo natkniesz się na kolejną barierę (po drodze rozmawiaj z leżącymi postaciami). Po tym natkniesz się na kolejnego bossa. Będziesz mógł dać jednej z osób (zgodzą się na to tylko Barret i Red XIII) zdobytą po wygranej walce Czarną Materię. Znowu przyjdzie czas na przejście bariery (musisz też uważać na błyskawicę) i trafisz do sfabrykowanego Nibelheimu. Po tym co ujrzysz porozmawiaj z resztą drużyny, potem znowu zobaczysz akcję i będziesz świadkiem rozmowy z Sephirothem. Po kilku chwilach znowu stracisz Czarną Materię. W końcu uciekniecie wszyscy przy użyciu statku Shinry.

UCIECZKA Z JUNON TOWN

Porozmawiaj z Barretem. Po chwili zaczniesz kontrolować jego poczynania oraz Cait Sitha, przyłączającego się w chwilę później. Okaże się, że drzwi do komory gazowej, w której zamknięta jest Tifa są zablokowane. Po ataku Weapon na Junon porozmawiaj z Cait Sithem. Wybiegnij na zewnątrz, gdzie dołączy do ciebie Yuffie. Wjedź windą na górę (żółty panel na wielkiej platformie) i leć na pokład statku. Teraz akcja przeniesie się do komory gazowej. Jako Tifa uwolnij się i wyłącz gaz. Spróbuj teraz otworzyć drzwi – nie uda się, ale Weapon uderzy w Junon ponownie. W wyniku ciosu w suficie zrobi się dziura. Wyjdź przez nią i pobiegnij wzdłuż lufy wielkiego działa. Kiedy spotkasz Scarlet, pobij ją i pobiegnij do samego końca lufy – tam czeka niespodziewany ratunek...

HIGHWIND

Na pokładzie Highwinda możesz dokonywać podleczenia członków załogi, zmiany ich ustawienia, hodowania Chocobosów, zachowywania gry itd. Oprócz tego możesz ze wszystkimi rozmawiać, no i oczywiście latać. Czyli masz prawie nieograniczony dostęp do różnych miejsc.

MIDEL

Doleć na miejsce, zrób zakupy i porozmawiaj ze wszystkimi. W dolnej części miasta zobaczysz psa. Obok niego stoi dwóch gości, po rozmowie z nimi okaże się, że Cloud jest tutaj. Okazuje się, że doznał bardzo silnego zatrucia energią Mako. Po rozmowie z lekarzem okaże się, że Tifa nie opuści Clouda. Po powrocie na statek chłopakom uda się usłyszeć o Huge Materiach. Tak więc pod nieobecność szefa kontrolę nad towarzystwem przejmuje Cid. Udaj się do North Corel.

NORTH COREL HUGE MATERIA

Idź na górę do Reaktora Mako. Wyjedzie z niego pociąg, który musisz dogonić (przyciskając równomiernie Góra i Trójkąt). Potem musisz jeszcze wygrać walki ze wszystkimi przeciwnikami na wagonach i zatrzymać pociąg. Kiedy ci się to uda przed upływem czasu, to uratujesz miasto, w przeciwnym razie – klapa. Dla dobrego samopoczucia Barreta radzę jednak, żeby próbować do tego momentu, kiedy uda się uratować Notyh Corel. Po całej zabawie dostaniesz od ludzi kilka miłych rzeczy.

FORT CONDOR HUGE MATERIA

Idź do bazy ludzi i pomóż im obronić fort przed napadem wroga. Obrona jest dosyć przyjemna i przypomina bardzo uproszczonego klona C&C. Po wygranej walce (załatwieniu szefa albo/i wybiciu innych jednostek) dostaniesz od gościa na dole Huge Materię.

MIDEL

Wracaj do miasta i pogadaj z Tifą. Weapon zaatakuje miasto i będziesz musiał walczyć. Po krótkiej sekwencji okaże się, że Cloud i Tifa dostali się do Lifestream'u. Porozmawiaj tam z każdą postacią Clouda (najpierw tą z przodu, potem z lewej i na końcu z prawą) i wreszcie z małym Cloudem stojącym przy oknie. Po kilku scenach ukazujących prawdziwą historię Clouda nasz bohater wróci do siebie. Po chwili nasza para znajdzie się na pokładzie Highwinda.

JUNON UNDERWATER REACTOR HUGE MATERIA

Poleć do Junon Town i przekup strażnika przy windzie. Zjedź na dół, potem idź do drugiej windy i zjedź w miejsce, z którego dostaniesz się do podwodnego korytarza. Na jego końcu znajdziesz kolejną windę. Porozwalaj po drodze wszystkich strażników i dojdź do miejsca, gdzie zobaczysz jak na pokład łodzi podwodnej ładowana jest kolejna Huge Materia. Po rozmowie z Reno będziesz musiał walczyć z jeszcze jednym bossem. Pobiegnij do szarej łodzi podwodnej, załatw stojących przy niej strażników i wskakuj do środka. Tam załatw jeszcze paru strażników i wejdź do sterowni łodzi. Możesz tutaj załatwić jeszcze jedną grupkę Shinraków, ale nie musisz tego robić. Usiądź więc za sterami łodzi i zacznij misję. W dziesięć minut musisz rozwalić czerwoną łódź podwodną. Jest to lekkie, proste i przyjemne, jeżeli tylko zwraca się uwagę na wskaźniki.

POWRÓT DO JUNON TOWN

Tak, nietrudno się domyślić na co teraz kolej. Wracaj na górę miasta, przekup strażnika i skorzystaj z windy. Wyjdź z lewej strony i zobacz jak startuje wielki samolot Shinry (jeżeli chcesz przeszukać dalej samolot Shinry zatopiony w morzu, to musisz zobaczyć tę animację).

PODWODNE POSZUKIWANIA

Popływaj sobie łodzią po dnie. Znajdź zatopioną czerwoną łódź podwodną, samolot i jaskinię, w której leży Key of the Ancients. W samolocie znajdziesz dużo fajnych rzeczy, wszystkie są troszkę poukrywane – szczególnie samolot i Key (leżą w grotach). Po udanej eksploracji wracaj do portu.

ROCKET TOWN HUGE MATERIA

Porozmawiaj ze wszystkimi i idź do rakiety. Na górze pokonaj Rude'a, żołnierzy Shinra i wejdź do środka. Zostaniesz wystrzelony w kosmos. Idź do pomieszczenia, gdzie trzymana jest ostatnia Huge Materia. Otwórz zamek. Wyjdź, po chwili nastąpi wybuch, i wydarzenia potoczą się swoim torem. UWAGA: Właśnie to wydarzenie – zderzenie się rakiety z materią z meteorem to Armageddon.

COSMO TOWN

Pogadaj z Bugenhagenem i zwołaj wszystkich. Po spotkaniu pobaw się z Materiami, następnie zjedź na dół i ruszaj do Highwinda.

VILLAGE OF THE ANCIENTS

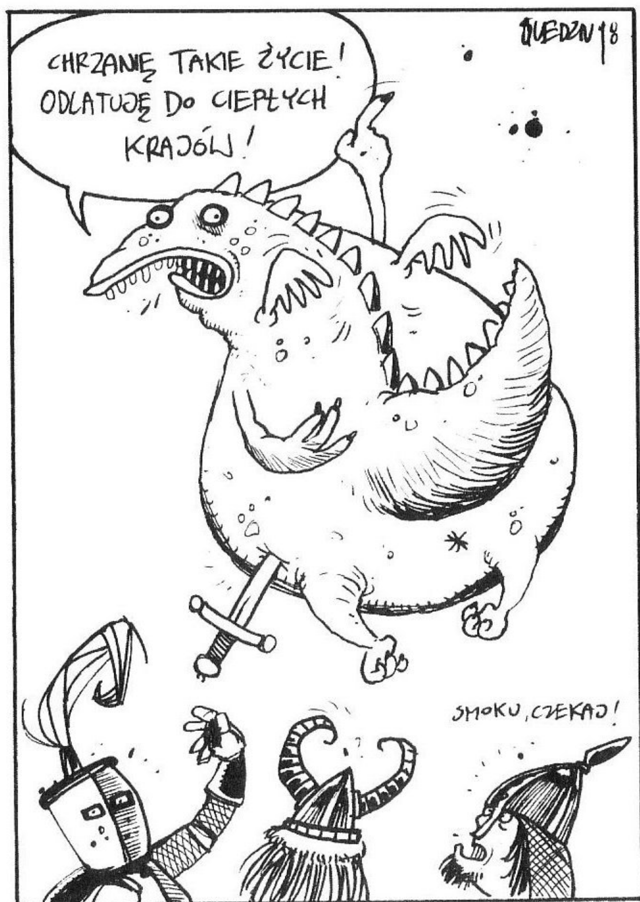
Porozmawiaj z Bugenhagenem. Kiedy umieści kryształ w odpowiednim miejscu, podejdź do wodospadu i zobacz co przedstawia.

MIDGAR

Poleć w kierunku miasta i zaatakuj Weapon, które zmierza w jego stronę. Po walce znajdziesz się w kokpicie Highwinda – czas na zejście do miasta. Podleć nad miasto i two-

ja grupa dokona desantu. Idź za Cait Sithem i zejdź do podziemi. Pozbieraj rzeczy, a na koniec wejdź w drzwi przy SP. Wejdziesz do szybu i wyjdziesz po drugiej stronie w metrze. Idź w górę, gdzie natkniesz się na Turków. Możesz z nimi nie walczyć. Możesz też udać się do kwater Shinra (lewy korytarz) i przeszukać je po raz ostatni (a pojawiło się tam parę nowych rzeczy). Potem ruszaj w prawo. Natkniesz się na Scarlet i Heideggera w wielkiej broni przeciwweaponowej. Rozwal ich. Teraz idź przed siebie, na górę i w prawo do Hojo. Po krótkiej rozmowie przyjdzie czas na pozbycie się jego. Po walce wracasz na Highwinda. Następuje bardzo krzepiąca przemowa naszego dzielnego Clouda. A potem przychodzi ranek.

Uwagi techniczne: Niestety drodzy gracze, nie powiem wam nic o dalszych przygodach naszych bohaterów. Teraz historia jest bardzo liniowa, nie można się nigdzie zakleszczyć. Jedyne co trzeba zrobić, to pokonać Sephirotha w kraterze na północy. Po wejściu tam jest tylko parcie naprzód i ciągła, dosyć trudna walka. Do dzieła więc! I pamiętajcie – macie tu tylko jeden SP, który możecie ustawić w wybranym przez siebie miejscu.



OPOWIADANIE

Sługa Czarodzieja

Kilermag stanął przed wysokim na trzy krasnoludy murem. Zebrał się w sobie, sprawdził raz jeszcze czy wszystko jest na swoim miejscu i podskoczył. Już po chwili dzięki sile swych ogromnych, sprężystych mięśni był na górze. Rzucił spojrzeniem na pogrążony w ciemności ogród ciągnący się aż do niewysokiego domu. Całkowita cisza, brak jakiegokolwiek ruchu. Zeskoczył na drugą stronę. Opowiadali, że ogrodu pilnują straszliwi strażnicy – ni to psy, ni diabły, stwory z piekła rodem. Na razie jednak w ogrodzie panowała zupełna cisza. Kilermag wysunął z pochwy na plecach olbrzymi dwuręczny miecz i powoli, nie naruszając panującego spokoju, ruszył w kierunku budynku o jasnych ścianach, który ukrył się w centralnej części ogrodu otoczony gęstą roślinnością. Stąpał bardzo ostrożnie wybierając jak najmiększe i nie wydające odgłosów miejsca. Nagle, gdy bezgłośnie stąpnął na miękkie puchate futerko, tuż przy nim rozległ się przeraźliwy pisk skrzywdzonego stworzenia. Ogromny ogar piekielny został brutalnie wyrwany ze swego snu. Rozwścieczony potwór nadal czuł pulsujący ból ogona, jakby nadepnęło nań dwa tuziny elfów lub trzech krasnoludów. Czerwone oczy zapłonęły, sierść zjeżyła, a z gardła wydobył się piekielny charkot. Całe ciało gotowało się do skoku. Kilermag odruchowo ciął mieczem i ruszył dalej.

Teraz starannie omijał futra na ziemi, co pozwoliło drugiej bestii i parce królików ocalić życie. Tym sposobem wojownik dotarł do drzwi wejściowych. Były otwarte! Wkroczył do środka. Dom wyglądał zupełnie zwyczajnie. Kilermag widział wiele takich domów należących do bogatych kupców lub ubogiej czy średniozamożnej szlachty: gobeliny, obrazy, komody, krzesła. W wielu miejscach ściany i stojące meble zabrudzone były stearyną skapłą ze świeczników. Oczywiście teraz były wygaszone i jedynie swemu doskonałemu wzrokowi zawdzięczał wojownik fakt, iż wszystko doskonale rozróżniał. Kilermag stwierdził, iż przeszukaniem mebli, obrazów i gobelinów zajmie się po pokonaniu właściciela i jego sług.

Niewielu odważyłoby się wkroczyć do tego domu. Czarodziej, który tu mieszkał, stanowił postrach miasta, a znany był w całej okolicy. Dom jego otoczony gęstym ogrodem stał niemal przy samym placu targowym, ale nikt nie mógł pochwalić się, że przekroczył choćby drzwi wejściowe. Oczywiście wielu awanturników próbowało szczęścia. Jednak, albo nie wracali, albo w odpowiednim momencie rezygnowali przerażeni tym, co ujrzeli. Ilość plotek, informacji, legend i historyjek dotycząca białego domu i jego właściciela była niesamowita. Ustępowała jedynie mnogości informacji na temat życia prywatnego niejakiej panny Eleonory Damulky. Kilermag nie bał się jednak tego, co opowiadano. Choćby nawet jedna dziesiąta tych historii okazała się prawdą, nie zamierzał zrezygnować. Jego myśli całkowicie się temu podporządkowały i mimo wszystko zamierzał ożenić się z panną Eleonorą.

Czarodzieja wojownik nie bał się zupełnie. Wielu magików zginęło z jego ręki, strzały lub miecza. Był specjalistą. No i tym razem zabezpieczył się szczególnie. Ilość zaklęć ochronnych i błogosławieństw, jakie na tę noc zdobył, była największą w jego życiu i wiele go kosztowała. Ponadto niósł cały worek talizmanów i amuletów zdobytych w dotychczasowej karierze. Największą jednak wartość miały platynowe strzały – tajemnica sukcesów wojownika. Strzały te nosiły nazwę "Zabójców Czarodziei" i nigdy jeszcze żaden czar lub amulet się im nie przeciwstawił. Panna Eleonora była wymagającą damą i zażyczyła sobie jako prezentu ślubnego pięknego domu w centrum miasta. Wojownik po przejrzeniu map bez chwili wahania wybrał białą plamę, która oznaczała dom czarodzieja.

Stał teraz w korytarzu domostwa potężnego maga i zastanawiał, które drzwi lub schody wybrać. Opierając się na swoim doświadczeniu skierował kroki do tych prowadzących w dół – do piwnic. Schody ciągnęły się bardzo długo. Po kilkunastu stopniach usłyszał przed sobą przenikliwy syk. Chwycił za miecz i chciał go wyciągnąć. Niestety w niskim przejściu nie było aż tyle miejsca i wojownik zawadził bronią o strop. Stracił równowagę i potoczył się w dół, przy okazji miażdżąc burego kota – sprawcę syku.

Kilermag z łomotem i brzęczeniem zakończył swą podróż. Wokół panowała absolutna ciemność i jedynie blask bijący od zaklęć ochronnych i błogosławieństw pozwolił wojownikowi kroczyć dalej. Wśród beczek, skrzyń, pakunków, starych mebli i innych śmieci błąkał się ponad godzinę. Wreszcie dotarł do prowadzącej na górę drabiny. Schowawszy miecz począł się po niej wspinać, starannie sprawdzając każdy szczebel. Dotarł do pustego pokoju. Przez drzwi wyszedł z niego na... korytarz. Tym razem wiedziony doświadczeniem Kilermag ruszył na górę. Skradając się dotarł do ciężkich żelaznych drzwi. Z lewej strony migało czerwone oko. Oko należało do płaskorzeźby przedstawiającej wykrzywioną maszkarę, szczerzącą zęby w lekko rozwartej paszczy. Wojownik wyciągnął złotą płytkę, którą w prawie uczciwy sposób wygrał od pewnego gnoma i przeciągnął nią między zębami maszkary. Lewe oko zamknęło się, a jednocześnie rozbłysło prawe – zielone. Kilermag pchnął drzwi. Otworzyły się bezszelestnie.

Oczom wojownika ukazała się olbrzymia sala oświetlona płonącymi dziwnym zielonym światłem pochodniami. Około piętnastu kroków od drzwi stały dwie postacie. Olbrzym, wyższy nawet od Kilermaga, odziany był jedynie w krótką tunikę. Jego plecy, bo je właśnie oglądał nowo przybyły, całkowicie pokrywały różnorodne tatuaże i runy. Sprawiał wrażenie masywnego lecz powolnego. Zupełny kontrast stanowiła druga postać. Drobna, chuda, odziana w czarne szaty osoba przykrywała swą twarz nisko zsuniętym kapturem. Promieniowała od niej dziwna pulsująca aura. Kilermag wiedział, iż musi pozbyć się czarodzieja jak najszybciej, gdyż gdy ten zorientuje się w sytuacji może nawet zniknąć, a wtedy bezpieczny od "Zabójcy Czarodziei" będzie mógł razić wroga czarami. Może nawet nie będzie musiał zużywać magii, posyłając na intruza swego sługę. Sługi Kilermag nie obawiał się. Wszystko co materialne i ulega stali nie stanowiło dla niego zagrożenia. Uważał się za najlepszego wojownika. Dodatkowo potwór, choć masywny, nie dysponował prawdopodobnie szczególną szybkością, ani sprytem. Wojownik zdjął łuk. Wymierzył w głowę okrytą kapturem. Wyszeptał słowa aktywujące magiczne właściwości i strzelił. Strzała pomknęła. Osiągnęła cel z absolutną precyzją. Ciało wydawszy jedynie krótki jęk osunęło się na ziemię. Masywna postać odwróciła się. W jej bezmyślnym wzroku pojawił się dziki płomień. Chwilę patrzyła w stronę przeciwnika, potem na leżące nieruchomo ciało.

Kilermag odrzucił łuk i wyciągnął olbrzymi miecz zdobiony błyszczącymi runami. Nie chciał ryzykować zniszczenia drogocennych strzał z których i tak połowa połamała się w czasie jego dotychczasowych przygód. Powoli ruszył w kierunku olbrzyma. Gdy był zaledwie parę kroków od niego, w dłoni potwora pojawił się olbrzymi płomienny topór. Stwór zaatakował. Zaskoczony Kilermag jedynie dzięki instynktowi odparł wściekły atak przeciwnika. Gdy nieco doszedł do siebie wyprowadził kontrę. Płomienny topór wyfrunął w powietrze. Bezbronny stwór wyszeptał słowa w zapomnianym dawno języku i magiczna broń wojownika rozsypała się w proch w chwili, gdy uniósł ją do ostatecznego ciosu. Obaj przeciwnicy zwarli się w żelaznym uścisku. Mimo że drobniejszy i niższy, Kilermag siłą swych stalowych mięśni począł miażdżyć przeciwnika. Ten jednak znów wystękał słowa w zapomnianej mowie. Wojownik poczuł, że słabnie. Jego mięśnie straciły swą siłę, aury ochronne pękały i potwór zaczął go miażdżyć. Ostatnim wysiłkiem wojownik uderzył przeciwnika głową. Twarda czaszka spowodowała, że stwór puścił wroga.

Łapiąc oddech osłabiony Kilermag zrozumiał, że z magią nie wygra. Jednakowoż skoro potwór posługiwał się magią to "Zabójca Czarodziei" powinien okazać się przeciwko niemu skuteczny. Dopadł do łuku, naciągnął cięciwę i wypowiedział słowa aktywujące moc strzały. Niestety, nie do końca. Ostatnie słowo nie wydobyło się już ze znieruchomiałego gardła. Całe ciało zamarło w pozycji wzorcowej, jaką pokazują instruktorzy strzelania słynnej szkoły walki w Morotanie. Potwór popatrzył jeszcze chwilę badając skutek swego czaru, a następnie podszedł do drobnej postaci w czarnych szatach.

– Szlag by to trafił! Tyle się namęczyłem nad tym ghoulem. Już nawet podawał kolby z miksturami. Znowu trzeba będzie wszystko zacząć od początku. Szlag nadał tego bałwana. Nie daruję mu tego!

Błękitna błyskawica pomknęła z ręki czarodzieja i roztrzaskała Kilermaga na drobne kawałki.



Marek S. Huberath *)

Dlaczego smoki bały się rycerzy

W co drugiej bajce występuje okropny smok, któremu czoła dzielnie stawia błędny rycerz. Przygnębia dysproporcja między przeciwnikami: tu ziejąca ogniem poczwara, tam cudacznie odziany, w komicznym garnku na głowie, nawiedzony facet, przykładnie wyśmiany przez Odrodzenie.

* * *

Przyjrzyjmy się staranniej obu przeciwnikom. Wydaje się, że smok dzierży wszystkie atuty. Oto kły długie i ostre jak szable, na dodatek potrafi ziać ogniem; wprawdzie – jak to gady – nie biega specjalnie szybko, ale za to lata w powietrzu. A nade wszystko posiada niezwykłą umiejętność czytania myśli. Niektóre ze smoków potrafią nawet myślami przeciwnika manipulować. Te smocze atrybuty powtarzają się z bajki na bajkę.

Nie zapomnijmy jednak, że powietrze do oddychania było wspólne dla smoka i rycerza, więcej: opisywały je te same prawa, miało te same fizyczne własności. Smok umiejąc latać, musiał więc zachować formę zwykłego zwierza w tym powietrzu się unoszącego. A to narzuca budowę ciała. Otóż najcięższym ptakiem latającym jest drop, jego masa sięga 18 kg (największy znany okaz, 21-kilogramowy samiec z Mandżurii utracił zdolność lotu) oraz łabędź o zbliżonej masie (i podobnie: 22,5-kilogramowy okaz obserwowany w Polsce utracił zdolność latania). Te liczby określają górną granicę masy, którą może efektywnie unieść w powietrze mięsień oparty na układzie aktyno-miozynowym. Ogranicza ją nie tylko wydolność energetyczna mechanizmu obu współdziałających białek, ale i efektywność transportu tlenu do odżywienia masy mięśnia. Nawet przyspieszenie metabolizmu przez podniesienie temperatury ciała nie było furtką dla smoka – nie można przecież podnieść jej znacząco ponad temperaturę ciała ptaka, gdyż zacznie się denaturacja białek ustrojowych. Nieoczekiwanym, dodatkowym efektem, byłoby skrócone życie smoka, choć wszystkie baśnie mówią coś wręcz przeciwnego.

Spotyka się informacje, że najcięższy pterozaur, Quetzalcoatlus northropi, osiągał do 110 kg (przy 12 m rozpiętości skrzydeł), zaś największy wymarły ptak, Argentavis magnificens, 120 kg (7 m rozpiętości). Można by wprawdzie za twardogłowymi kreacjonistami rzec: – Oto wreszcie jawny dowód, że znajdowane tu i ówdzie skamieniałości nie żyły naprawdę, lecz zostały przez Najwyższego zasymulowane dla zmylenia wątpiących, ponieważ pięciokrotnie przekraczają górną granicę masy, jaką może w powietrze unieść mięsień.

Powiedzmy prościej: masę wymarłych stworzeń szacowano na podstawie rozmiarów szkieletów i wartość jej, w przypadku rzeczonego praptaka, wyraża raczej opinię badającego szkielet paleontologa niż rzeczywistość. Pterozaur miał leciuteńkie, błoniaste skrzydła rozpięte od tułowia do małego palca przedniej kończyny, więc przedyskutujmy jego możliwy lot dokładniej. Optymalnie wykorzystując siłę swoich mięśni 70-kilogramowy wytrenowany kolarz zdoła unieść w powietrze mięśniolot o całkowitej masie układu 120 kg, rozpiętości skrzydeł 35 m i z prędkością 35 km/h, ale jakość takiego lotu jest żałosna – w żadnym wypadku nie nadaje się do walki. Lot 120-kilogramowego zwierza – oczywiście, jak kolarz optymalnie wykorzystującego swoje najlepsze mięśnie – musiałby być podobnie niezdarny i ociężały. Niektórzy podejrzewają nawet, że pterozaury tak ciężkie jak Quetzalcoatlus northropi (bo jeszcze raz podkreślę: wartość masy estymowana dla wymarłego ptaka wydaje

*) Jest to tekst znanego polskiego pisarza fantasy, znaleziony w Internecie. Niestety nie udało nam się skontaktować z Markiem, więc drukujemy jego pracę z drżeniem serca, jednak nie mogąc sobie tego odmówić. Marku! Nie miej nam tego za złe. Rozliczymy się przy najbliższym spotkaniu.

mi się wyssana z palca) startowały jak lotniarz – skacząc w dół ze zbocza lub drzewa, może wykorzystując (jak albatrosy) bardzo wysokie fale, lub przynajmniej startując po bardzo długim rozbiegu (jak łabędź). Można sobie wyobrazić, jak pożałowania godny musiał być promień skrętu takich ślizgów powietrznych...

Ergo: albo smok ważył poniżej 20 kg i latał sprawnie, albo mając co najwyżej 120 kg (przypis 1) przyleciawszy na pole walki, po wylądowaniu nie był w stanie z tego pola wzbić się w powietrze. Wyobraźnia pisarza niewiele tu może pomóc.

* * *

Smoki były spore, jak widać na każdej rycinie i jak to niezbicie wynika ze wszystkich powieści Sword and Sorcery (zwanych piękną polszczyzną fantasy). Można to pogodzić z wymaganiem niskiej masy, zakładając, że wewnątrz ciała miały obszerne worki powietrzne (jak ptaki) oraz mocno porowate kości (kości pneumatyczne). Ich ażurowe ciała ochraniane były z reguły łuskami, rzadko piórami czy futrem (gigantyczne ptaki to przecież inny rodzaj groźnych stworów z bajki!).

Smok potrafił gryźć, drapać pazurami albo zionąć ogniem. O ile pierwsze umiejętności nie odróżniały go od innych dużych drapieżników, o tyle warto zastanowić się nad ostatnią z nich. Otóż, nie jest wcale niemożliwe wykształcenie się takiej umiejętności u smoka. Jest nawet gotowy pierwowzór ewolucyjny: zęby jadowe, które mogłyby przekształcić się w ognioodporne dysze, i sam jad, który ewoluując w lekką ciecz, np. analog terpentyny (stale pozostając trucizną), stałby się palny. Problem leży gdzie indziej: jest nim rzeczonego ognia zapalanie. Najtwardszą i najbardziej zmineralizowaną tkanką jest szkliwo zębowe, wydaje się więc, że smok mógłby zapalać ogień zgrzytając zębami. Praktyczne to i skuteczne, tyle że wyklucza jednoczesne gryzienie i zianie ogniem.

Naprzeciw stał rycerz, oczywiście w płytowej zbroi, konno, i oczywiście atakujący kopią. Nie dlatego, że na wszystkich sztychach przedstawiano go tak malowniczo, ale dlatego, że atak kopią był najskuteczniejszy. Warto policzyć, aby się o tym przekonać: ciężki koń plus jego opancerzenie i czaprak, to masa prawie jednej tony. Do tego dochodzi masa muskularnego mężczyzny w zbroi, przy tarczy i kopii, a to da dodatkowe 100 kg (nawet zakładając, że w Średniowieczu ludzie byli wzrostu nikczemniejszego niż dzisiaj). Koń w galopie (nie za szybkim, jakieś 20 km/h), dobre ułożenie się do ataku, właściwe przeniesienie pędu całego układu na ostrze kopii da ciśnienie ostrzowe wystarczające do przebicia każdego pancerza organicznego (nawet stegozaura), a co dopiero ażurowych łusek latającego smoka. Raz wbita kopia wchodziła w ciało smoka, póki rycerz nie wypuścił jej z rąk. Kopię trzeba było prowadzić miękko, nie dzierżyć jej kurczowo. Gdy twarde uderzenie wysadziło go z siodła, rycerz winien zostawić kopię i odejść po następną. Wysadzenie z siodła kogoś opancerzonego tak ciężko, że pieszo porusza się niemrawo, było zawsze niebezpieczne, w starciu zaś ze smokiem miało tragiczne następstwa. Może należało użyć specjalnej zbroi na smoki – ze szczególnie cienkiej blachy, ale pełnej, by zabezpieczyć od płomienia, a jednocześnie dać chociaż marną szansę ucieczki pieszo? Tak mniej więcej wyglądał przepis na walkę, po której smok kończył jako gigantyczny motyl na szpilce.

Kopia pozwalała na atak spoza zasięgu smoczych kłów i pazurów, ale co z miotaczem płomieni, jaki smok miał w gębie? Pojemność gruczołów jadowych była ograniczona (masą ciała), więc rycerz mógł smoka wcześniej kilkakrotnie sprowokować markowanymi atakami. Ale ten sposób niepotrzebnie przedłużał starcie, o czym później. Rycerz mógł uderzyć już za pierwszym atakiem, kiedy smok był jeszcze ciężki od terpentyny. Ale koniecznie respektując pierwsze prawo walki ze smokami: "Jeśli smok jest na ziemi, atakuj go idąc z wiatrem" (dokładnie odwrotnie niż podchodzi się wszelkie dzikie zwierzęta). Takie ustawienie zawsze skróci strugę płomienia albo wręcz uniemożliwi smokowi zianie bezpieczne

dla siebie. Na dodatek, pęd powietrza rozpędzonego jeźdźca powinien rozgarnąć strugę płomienia, który dodatkowo ześlizgał się po gładkiej zbroi. Pojemność cieplna stalowego pancerza i skórzanego kaftana wystarczająco zabezpieczały przed poparzeniem przy tak krótkim kontakcie z płomieniem. Należało tylko wybrać odpowiedni hełm – z przyłbicą zasłaniającą całą twarz i posiadającą szczeliny uformowane tak, aby nie łapały płomienia do środka (coś jak hełm motocyklisty) może też tarczę przypominającą kształtem ostry dziób okrętu. Na koniec jeszcze drobiazg: trzeba było bezwarunkowo ułożyć rumaka do walki w płomieniach i w dymie. Było to możliwe, co pokazuje zwycięstwo Tatarów nad połączonym rycerstwem polskim i niemieckim pod Legnicą.

* * *

Aby przybliżyć sobie możliwości smoczego chuchu, pamiętajmy, że zasięg ręcznego miotacza ognia wynosi od 10 do 30 m, a zapas mieszanki do 20 litrów (niesionych w plecaku żołnierza). Starcza to na cztery, pięć strzałów. Dla żywego smoka rozsądnie będzie podzielić ten zapas (i zasięg) przynajmniej przez sześć, gdyż rozmiary rzadko przecież używanego miotacza musiały być małe w porównaniu z całkowitą masą gadziny. Wystrzelany smok pozostawał bez ognia przez parę dni (podobnie jak jadowity wąż po ukąszeniu ofiary).

Warto zastanowić się, dokąd mogła prowadzić dalsza ewolucja systemu ziania ogniem, gdyby okazał się on bardzo skuteczny w walce, albo smok zagustowałby w pieczystym (jako lżej strawne pozwoliłoby skrócić przewód pokarmowy, oszczędzić na masie...).

Wojenne doświadczenia z użycia miotaczy ognia mówią, że najskuteczniejsze było użycie napalmu, gęstej, płonącej mieszaniny, która przylepiała się do celu. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby smocze paliwo po wiekowej ewolucji przetworzyło się w analog napalmu. Choćby zawiesina białek, denaturująca przy podgrzaniu w żel, mogłaby służyć jako stosowny wypełniacz. Walka z napalmowym smokiem byłaby nieporównanie trudniejsza. Rycerz musiałby bezwarunkowo unikać kontaktu z płonącą wydzieliną. I koniecznie atakować z mocnym wiatrem, a wcześniej sprowokować smoka do jednego, a lepiej kilku zionięć.

Zdecydowanie należy wykluczyć smoka posługującego się pociskami fugasowymi, tzn. miotającego pociski z cieczą zapalającą się w kontakcie z powietrzem, czy smoka nawet zionącego samą taką cieczą. Smok, który wyewoluowałby samozapalną wydzielinę, byłby najgroźniejszy sam dla siebie, gdyż przypadkowo zraniony w zbiornik swej broni spłonąłby do szczętu (przypis 2).

O ile zianie ogniem przestało jawić się nam jako broń rozstrzygająca w starciu z rycerzem, o tyle możliwości ataku przeprowadzonego z powietrza rysują się dla smoka wręcz przygnębiająco.

Przede wszystkim smok nie mógł ziać ogniem lecąc, bo sam by się poparzył. Wystarczy obejrzeć na filmach z walk powietrznych, jak układa się struga ognia z płonącego samolotu, szczególnie wtedy, gdy płonie umieszczony na początku kadłuba myśliwca silnik. Smok zionący w locie poparzyłby sobie najbardziej wrażliwe okolice pyska i paszczę. Aby miotać ogień przed siebie, musiałby zatrzymać się w powietrzu, co, wbrew pozorom, nie jest takie łatwe. Niemal równie trudna byłaby walka smoka z powietrza z konnym rycerzem. Musiałby wtedy bowiem manewrować z bardzo małą prędkością (porównywalną z prędkością jeźdźca), na granicy przeciągnięcia, czyli utraty siły nośnej. Prawo Bernoulliego i relacja masy do rozmiarów są okrutne: wróbel może sprawnie trzepotać wokół wbitego palika, masywny łabędź czy drop z trudem uniknie zderzenia, dwustukilogramowy smok zaś będzie ratował się przed przepadnięciem jak awionetka (Najlepsze z nich, jak nasza PZL 104 "Wilga" czy Fi 156 "Storch", potrzebują do lądowania prędkości co najmniej 40 km/h – tyle co koń w galopie, ponadto lecą wtedy niemal dokładnie po prostej; warto dodać, że "Wilga" potrafi zatrzymać się w powietrzu lecąc przy takiej prędkości pod wiatr). Stąd drugie praktyczne prawo: "Jeśli

smok jest w powietrzu, ustaw się tak, by atakować go pod wiatr". Precyzja i czas trwania ataku potwora będą znacząco ograniczone (prędkość wiatru doda się do prędkości jego lotu), a ty na znakomicie wyszkolonym rumaku łatwiej zdołasz ominąć jego atak.

Powie ktoś: dlaczego smok nie ma naśladować śmigłowca, wykorzystując w swym locie wirujący płat? Podobnie latają owady, to może i owadzi smok? Oczywiście mógłby naśladować, ale na takiego smoka najlepszą bronią byłaby siatka na motyle. Zwyczajnie, owady oddychając tchawkami nie mogą być za duże, bo marna wydajność systemu oddechowego spowodowałaby, że cierpiałyby na coś w rodzaju chromania przestankowego – każdy gwałtowniejszy wysiłek wywoływałby u nich zadyszkę. Nawet największe z nich, ruchliwe drapieżniki modliszki, stosujące system dodatkowych worków na powietrze, nie przekraczają trzydziestu paru centymetrów długości ciała. (Kopalna rekordzistka, ważka Meganeura moneyi o rozpiętości skrzydeł 70 cm też zmieściłaby się w siatce na większe motyle). Natomiast cudowne owadzie wynalazki zwiększające wydolność fizyczną (na przykład pchle białko używane do skoków) nie mogłyby być efektywnie wykorzystane przez olbrzymiego owada, z uwagi na niedostosowany do rozmiarów system transportu substancji wewnątrz ciała (przypis 3); szkielet zewnętrzny zaś musiałby osiągnąć monstrualną grubość, aby podtrzymać strukturę ciała (Nb. ten ostatni argument ucina przy okazji różne wymysły o gigantycznych i straszliwych owadach).

Nieporadny w powietrzu, bo niemanewrowny, nawet atakując pod wiatr, okazały smok stanowiłby nawet lepszy cel dla kopii rycerza (nie trzeba jej pochylać!). Ciężki, stu- czy dwustukilogramowy latający smok mógłby spróbować jednorazowego, orlego ataku, tzn. w ostrym nurkowaniu przy dużej prędkości. Tu jednak wszystkie ograniczenia aerodynamiki i mobilność konnego rycerza mogącego wystarczająco szybko ustawić się pod wiatr spowodowałyby, że tak poprowadzony smoczy atak przeniósłby nad ruchliwym jeźdźcem.

Wygląda na to, że umiejętność latania raczej przeszkadzała smokowi w walce. A ze smokiem nielatającym, jak jasno wykazał szewczyk Dratewka, znakomicie walczyło się bronią chemiczną.

* * *

Smok na ogół miał swoją wunderwaffe nieosiągalną dla ludzi. Umiał oto czytać w myślach pobliskich istot żywych. Zasięg tej broni nie był zbyt duży, bo w żadnej bajce nie zdarzyło się, żeby manipulował mieszkańcami pobliskiego miasteczka. Znaczy, potrafił pomanipulować przeciwnikiem w bezpośredniej bliskości jaskini. Konny rycerz miał przeciw temu dwa atuty: krótki czas trwania ataku i zawężone pole świadomości, gdy gnał wpatrzony w koniec kopii prowadzonej na smoka. Jest coś takiego jak minimalny czas manipulacji (ostatecznie parę lat zeszło, zanim przekonano Polaków, aby sami wybrali komunistów, pod których rządami cierpieli jak pod żadnymi, przez pięćdziesiąt lat bez mała), a smok miał na przekonanie szarżującego konnego wyjątkowo niewiele czasu.

A może jeszcze lepiej nie kopią i nie konno? Walka kusznika ze smokiem była raczej walką pierwszego strzału: jeśli pierwszy bełt nie zranił smoka śmiertelnie, to smok miał dość czasu, aby kusznika załatwić psychicznie albo uciec i przygotować kontratak. Warto zauważyć, że w ciało okazałego stwora głębiej niż bełty wbijały się zwykłe (z jak najmniejszą brzechwą) strzały z łuku. Otóż prędkość i zasięg pocisku miotanego w ośrodku lepkim (tu – warstwie piór lub włosia pokrywającej smoka) zależy od długości pocisku (stąd kusze podwodne miotają długimi strzałami – krótkie by koziołkowały). Różnica w prędkości początkowej strzały i bełtu, decydująca o zasięgu pocisku i grubości przebijanej zbroi, przy wnikaniu w głąb smoczego ciała miała mniejsze znaczenie, jeśli bełt zmienił kierunek lotu w skudlonym włosiu.

Trzeba przyznać, że łucznicy pełnili wybornie funkcje oddziałów obrony przeciwlotniczej – w najgorszym razie póki nie zostaliby przez smoka zauważeni i zmanipulowani (gdyby zasięg smoczej propagandy podkorowej przekraczał pułap strzały). Wystrzelona strzała jest zaś tak głupia, że nikomu przekonać się nie da.

Pieszy mógłby walczyć nawet w smoczej jamie, ale tylko idiota pchał się tam, by walczyć na terenie znakomicie znanym potworowi. Także na otwartym polu znacznie wolniejszy od smoka piechur miał marne szanse. Nawet reguła: "Jeśli smok na ziemi, atakuj z wiatrem, jeśli w powietrzu, ustaw się pod wiatr" niewiele pomagała. Smok zawsze mógł rycerza obejść i zaatakować z najdogodniejszej dla siebie strony. Żywy miotacz ognia w smoczej paszczy stawał się wtedy naprawdę groźny. Na dodatek pieszy nie był zabezpieczony przed psychotechniką smoka. Wprawdzie trening fechtunku polega na zastąpieniu niektórych czynności świadomych odruchami, ale pomiędzy poszczególnymi starciami w walce pieszej było zbyt dużo czasu na niepotrzebny namysł, który mógł zostać wykorzystany przez sprawnego manipulatora.

* * *

A jeśli smok miał pod skrzydłami magiczne powietrze, które go lepiej dźwigało? Albo jego mięśnie miały magiczną wytrzymałość? Albo dmuchał płomieniem do przodu z nadzwyczajnym impetem, jednocześnie przetwarzając wdychane powietrze w paliwo? Albo zionął neurotoksyną powalającą przeciwnika w zasięgu wzroku? A zasięg jego sił psychicznych obejmował całe królestwo?

Wtedy odpowiedź jest prosta: z takim smokiem nie było żadnej dyskusji, trzeba było tylko ustawić się w należytej kolejności do zjedzenia: najpierw dziewice (przypis 4), dalej inne, potem mężatki i wdowy, następnie cała reszta ludności. A rycerze zamiast kombinować nad zmyślnym systemem walki, główkowaliby raczej nad tym, jak się wysmarować czosnkiem i posypać pieprzem, żeby smokowi bardziej smakowało. Na szczęście tak głupich powieści Sword and Sorcery nikt nie pisze.

Poprzednie wywody nie dyskwalifikują w starciu żadnego z obu przeciwników, zarówno rycerz-idiota zostawał dla smoka konserwą z ludziną, jak i mało doświadczony smok stawał się dla wprawnego rycerza pieczenią na własnym ogniu. To, że rycerz w smoczej rozgrywce zwykle miał w ręku lepsze karty, wyjaśnia dlaczego smoki wyginęły. Dlaczego zaś rycerzy wśród nas jakby mniej, odpowiedzcie sobie sami.

Przypisy

1. O ile 120-kilogramowy smok o rozpiętości skrzydeł 12 metrów, lekko i subtelnie zbudowany (dla zabezpieczenia przed utratą ciepła, jak niektóre pterozaury, może pokryty miękkimi włoskami) jeszcze jakoś leciałby leniwymi ślizgami, przy których szybowanie albatrosa to szaleńcze manewry powietrzne legendarnego Sopwith "Camel", o tyle identycznie wyglądający smok o rozpiętości 18 metrów byłby niezdarnym 400-kilogramowym potworem, bezradnie spoglądającym z ziemi na lotnicze wyczyny swoich mniejszych pobratymców. Takie są nieubłagane prawa potęgowania.

2. Odrzucam natomiast zdecydowanie możliwość smoka wymiotującego żrącym sokiem trawiennym. Smok był zbyt pięknym zwierzem, by robić takie rzeczy. Nadto, jak uczy przykład wawelskiego, smoki nie miały skutecznego odruchu wymiotnego nawet przy niestrawności.

3. Ta uwaga tyczy w równym stopniu kręgowców. Kolibry mogą latać wykorzystując wirujący płat, albatrosy nie.

4. Zawsze mnie intrygowało, dlaczego smoki szczególnie chętnie odżywiały się dziewicami. Może nic w tym nie było, bo durna gadzina nie orientowała się, co konsumuje, a dziewice jako szczególny – we własnym, ludzkim mniemaniu – delikates podsyłali im a to lokalni władcy, a to wójtowie, a to radni miejscy. Jeśli jednak nie był to tylko efekt psychologiczny, to warto zauważyć, że dziewictwo jest efektem temporalnym, zaś dziewice są statystycznie młodsze niż inne. Może więc smok lubił się nażreć jakichś substancji juwenilnych: a to hormonów wzrostu, a to młodej, działającej u człowieka przecież aż do trzydziestki grasicy?

Piotr Nowakowski "Delanov"

KOŚCI PAMIĘCI CZY KOŚCI DO GRY?

RPG to gatunek gier komputerowych, którego źródła leżą w książkowych grach fabularnych. Czy komputerowe RPG jest lepsze od książkowego? W którą z tych form rozrywki zaangażować swój wolny czas? Odpowiedzi na te pytania nie są proste.

Dobrym krokiem w rozważaniach będzie próba zgłębienia sensu samej nazwy tego gatunku: Role Playing Games - odgrywanie ról. Jak widać najważniejsze jest wcielenie się w odgrywaną postać. Czy komputer na to pozwala dając nam jedynie ograniczoną ilość poleceń? Nie możesz na przykład usiąść pod ścianą i rozpłakać się. Nie da się zaprogramować nieskończenie wielkiej ilości komend i uwzględnić przy tym wszystkie ewentualne konsekwencje dla przebiegu gry przy każdym z dziwactw jakie grającemu przyjdą do głowy. Na tym polu prawdziwe RPG jest przez komputer praktycznie nie do zastąpienia. Kolejnym elementem w którym książkowa wersja wygrywa z rywalką jest większa elastyczność scenariusza. W komputerowej, jeśli dane wrota otwiera tylko srebrny kluczyk to tak długo jak go nie znajdziesz gra nie posunie się do przodu. Tymczasem w prawdziwym RPG gracze mogą próbować wyważyć wrota czy po prostu przejść przez sąsiedni mur. Podobna sytuacja odnosi się zresztą również do całej fabuły przygody. Nawet w grze w której do celu dotrzeć można kilkoma sposobami akcja utknąć może w martwym punkcie. Tymczasem w prawdziwym RPG niedopuszczenie do zastojów to jedno z głównych zadań Mistrza Gry, a mając praktycznie nieograniczone możliwości może on skutecznie posuwać akcję do przodu. Nie wspomnę już o wątkach pobocznych, które w prawdziwym RPG pojawiają się bardzo często samoistnie i tworzą tym samym klimat gry. Oczywiście wszystko co powyżej napisałem oparte jest na założeniu, że mamy do czynienia z dobrym Mistrzem Gry, który pozwoli graczom na inny sposób pokonania wrót niż ten który miał zapisany w przygotowanym scenariuszu, jak choćby wymieniany wcześniej srebrny kluczyk wygrany w ruletkę w barze "Pod Zatęchłym Prosiaczkiem".

Do książkowego RPG konieczna jest obecność minimum dwóch osób, z których jedna pełni rolę Mistrza Gry, a druga gracza. Oczywiście graczy może, a nawet powinno być więcej. Wtedy gra staje się naprawdę przyjemna. Z drugiej strony zbyt duża ilość uczestników powoduje, że Mistrz Gry nie może w pełni opanować sytuacji, a część grających zaczyna się nudzić. Komputerowe RPG zasadniczo przeznaczone jest tylko dla jednego odbiorcy. To prawda, że obecnie sieć stwarza możliwość jednoczesnej gry bardzo wielu graczy. Powstają nawet gry z założenia przeznaczone dla wielu osób jak choćby Ultima On-Line, czy liczne mudy, ale typowe RPG w którym akcja toczy się według prowadzącej fabuły przeznaczone jest dla pojedynczych graczy. Taką postawę zaprezentowali między innymi twórcy Fallouta 2, którzy pomimo próśb i oczekiwań wielu fanów nie udostępnili w grze opcji multiplayer. Najbliżej książkowego RPG plasują się różnego rodzaju mudy. Dzieje się tak dlatego, że tekstowa oprawa zmusza do używania wyobraźni. Możliwość, czy wręcz konieczność obecności wielu osób na sesjach RPG ma jednakowoż swoje negatywne strony. Bardzo ciężko jest znaleźć termin, który wszystkim będzie pasował. Ludzie mają wiele obowiązków. Do tego dochodzą nieprzewidziane okoliczności. Słowem im więcej osób tym trudniej zorganizować spotkanie w pełnym składzie. Do komputera usiąść można, gdy tylko wygospodarujemy wolną chwilkę czasu. Rozpoczęty wątek można w dowolnym niemal momencie przerwać zapisując grę i powrócić do niego następnym razem. W prawdziwym RPG sesja powinna stanowić zwartą całość, gdyż podział na części zwykle źle się odbija zarówno na jej płynności jak i nastroju.

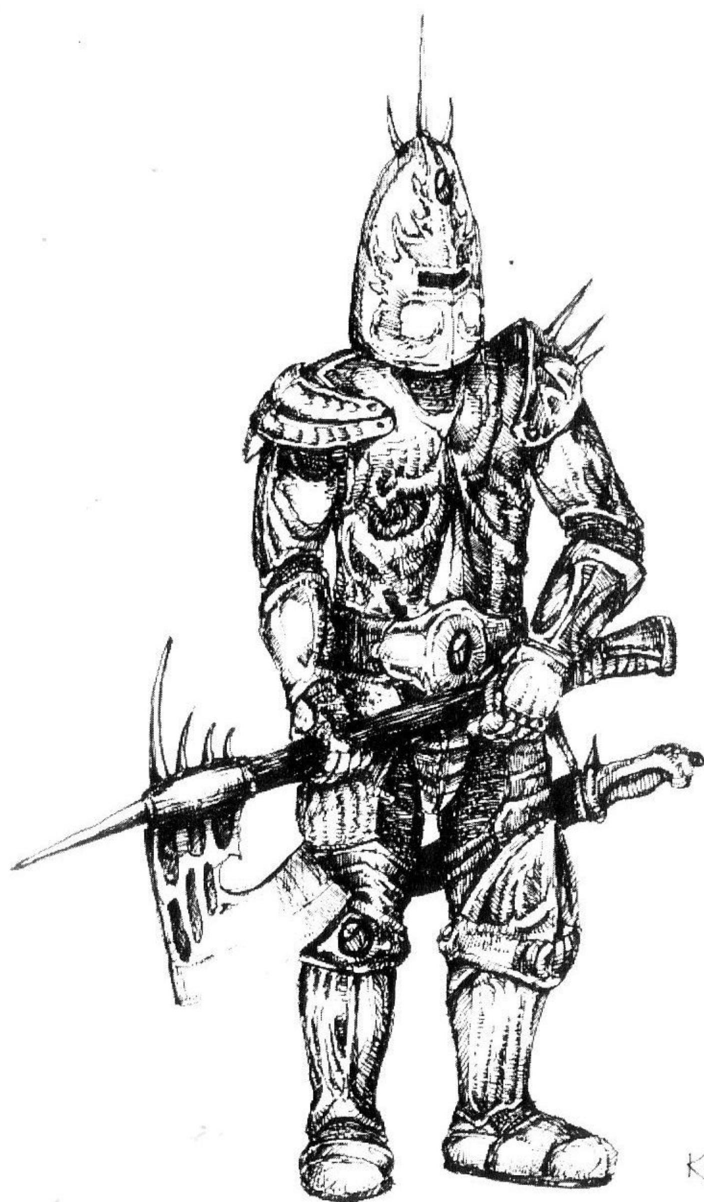
Tak naprawdę to komputerowe RPG stanowi zupełnie inny rodzaj rozrywki niż jego książkowy pierwowzór. Kolejne RPG-i mają coraz lepszą oprawę graficzną i muzyczną. Twórcy deklarują jednocześnie coraz większą złożoność i interaktywność świata. Ale kiedy będą się one wreszcie mogły na prawdę zmierzyć się z grami fabularnymi? Chyba dopiero wtedy, gdy powstanie twór zwany sztuczną inteligencją w pełnym tego słowa znaczeniu.

Jak na tle tego porównania wygląda BALDUR'S GATE?

Bez dłuższego zastanawiania się gotów jestem przyznać jej tytuł najlepszej jak dotąd gry RPG. Wpływ charakteru postaci i ich własnych dążeń tworzy wreszcie prawdziwą drużynę. Dotychczas bowiem w większości gier (choć nie wszystkich) w rzeczywistości występował niejako jeden tylko bohater rządzący kilkoma ciałami. Ktoś powie, że i w książkowym RPG czasem tak się zdarza. To fakt, ale jest to jedno z wypaczeń gier fabularnych stanowiące zupełnie osobny temat. Wracając jednak do BALDUR'S GATE: udanie zadbano tu o stworzenie nastroju. Ciekawie skonstruowany wątek główny płynnie komponuje się z otaczającym światem. Zadania poboczne reprezentują już znacznie niższy poziom choć ich zróżnicowanie jest duże. Znalazły się pośród nich i takie które rażą schematycznością i takie które rozwiązać można na kilka sposobów. Niewątpliwym mankamentem całości jest niepisane ułożenie gry pod kątem dobrych bohaterów. Chcąc być złym należałoby po prostu nie wykonywać większości zadań lub po prostu wszystkich mordować. Elementem, który przypomina o cyfrowej duszy tkwiącej w otaczającym cię świecie bywa losowany z ograniczonej bazy dobór tekstów ukazujących się na ekranie i tych płynących z głośniczków. W wyniku tego dochodzi czasem do tak paradoksalnych sytuacji, że mężczyzna dziękujący ci za ratunek jednocześnie digitalizowaną mową miesza cię z błotem. Tego akurat stosunkowo łatwo można było jednak uniknąć rozdzielając całość tekstów choćby na negatywne i pozytywne. Wrzucenie ich wszystkich do jednego worka miało, jak mniemam, zwiększyć różnorodność i związaną z tym naturalność, tymczasem wywołało efekt odwrotny. Z drugiej strony mile zaskoczyło mnie, gdy sława moich czynów zaczęła docierać do szarych mieszkańców.

Podsumowując, mimo wszystkich zastosowanych w BALDUR'S GATE nowinek uważam, że niewiele przybliża się ona do klasycznego książkowego RPG. Moim zdaniem już samo oparcie o AD&D – system z całą pewnością kultowy, ale w swej mechanice bardzo do komputera pasujący oddala tą grę od zaawansowanego fabularnego RPG.




20 XII 98
GOMULKA.

Świat w sześciokąty

dr Lech Kalwas "Doc"

TAJNA HISTORIA GIER STRATEGICZNYCH

Strategie to najbardziej upowszechniający się od kilku lat rodzaj gier. Ze zwykłych planszówek rozwinęły się w rozbudowane gry sztabowe i wojenne. Pojawiły się także nowe typy strategii, powstałe ze skrzyżowania ich z innymi rodzajami gier: RPG, zręcznościówkami a nawet z przygodówkami. Do większości z nich wprowadzono elementy ekonomiki, nie tylko wojennej, a nawet ekologii. Nie wszystkie nowo powstałe rodzaje tych gier są zupełnie dojrzałe: niektóre mogą nawet drażnić wytrawnych strategów. Liczymy jednak, że ich dalszy rozwój doprowadzi do wykształcenia się takich form, które będą adresowane do różnych odbiorców i w pełni ich usatysfakcjonują. Mnogość form gier strategicznych powoduje, że trudno się w tym wszystkim rozeznać. Dlatego podjęliśmy próbę uporządkowania wszystkich form gier strategicznych, które się dotąd pojawiły i prześledzenia ich rozwoju.

Rodzicami strategicznych gier komputerowych były gry planszowe, które adaptowano do możliwości i warunków, jakie stwarza ciągle rozwijająca się technika komputerowa. Z kolei ich rodzicami, a dziadkami strategii, były (i są) kriegspiele, czyli gry wojenne, które pojawiły się w XVIII w., a służyły do analiz sztabowych planowanych kampanii i bitew. Pierwsza taka gra wojenna powstała w Prusach, druga niewiele później w Saksonii. Były i są używane także w naszych czasach (I i II w. św. i później), chociaż w bardziej rozwiniętych formach. To właśnie one były pierwowzorami dla komputerowych gier planszowych, które stały się wciągającą rozrywką nie tylko dla chłopców i niektórych dziewczyn, ale także dla starszych panów przejawiających wyraźne skłonności militarne (vide DOC i inni).

Protoplastami gier wojennych były szachy, które powstały ok. 4000 lat temu. Pierwsze szachy pochodzą ze starożytnych Indii. Była to gra wojenna uwzględniająca zasady toczenia bitew na półwyspie Dekan. Nieco później pojawiły się szachy chińskie, trochę bardziej skomplikowane i wyrafinowane od indyjskich. Obie gry były nie tylko rozrywką dla możnych ówczesnego starożytnego świata; służyły również rozwijaniu zdolności dowódczych. W średniowieczu szachy indyjskie rozpowszechniły się w Europie i były traktowane jako rozrywka ucząca taktyki. Wtedy do dobrego tonu należało umieć w nie grać. Tą umiejętnością szczycili się średniowieczni wyżsi dowódcy i arystokraci. Szachy indyjskie rozwinęły się w formę obowiązującą do dzisiaj i wspólnie z brydżem należą do najbardziej rozpowszechnionych gier intelektualnych. Apogeum rozwoju szachów był patent Polaka W. Glińskiego w 1953 r. na szachy heksagonalne (szachownica sześciokątna, 18 bierek). Jako cie-

kawostkę podamy jeszcze, że trzy lata temu powstały w Polsce "szachy dla trzech", nie cieszą się one jednak sympatią klasycznych szachistów.

Taki właśnie jest rodowód strategii komputerowych. Ich rozwój jest ściśle związany z rozwojem techniki komputerowej i metod programowania. Historia gier strategicznych jest tylko częścią historii informatyki. Jednak to ich rozwój, wymuszany częściowo przez wymagania fanów, w dużym stopniu wpłynął i dalej wpływa na rozwój informatyki poprzez ciągłe rozwijanie systemów audiovideo i projektowanie coraz lepszych interfejsów użytkownika oraz modeli i algorytmów akcji gry.

Okres I: INICJACJA (do przełomu lat 1990/1991)

W końcu lat 70. Steve Wozniak opracował APPLE - pierwszy mikrokomputer (komputer osobisty). Stworzyło to podstawy do opracowania innych systemów, m.in. SPECTRUM, ATARI, COMMODORE i AMIGA. Komputery te eksploatowane były głównie przez młodzież, co stworzyło wielkie zapotrzebowanie na gry komputerowe. Choć firmy produkujące sprzęt miały również ambicje profesjonalne, to wśród użytkowników dominowała potrzeba rozrywki. Do pracy w biurach i w fabrykach - CAD/CAM (wspomaganie projektowania i zarządzania) służyły inne maszyny, głównie IBM. Ta ostatnia, szybko rozwijająca się firma, zaskoczona sukcesem APPLE'A opracowała w roku 1981 pierwszego Peceta (PC IBM) z systemem operacyjnym MS-DOS. Następnie wypuściła mikrokomputery PC XT i PC AT, które szybko zaczęły wypierać swoich konkurentów, za sprawą większej wszechstronności i możliwości rozwoju. Doprowadziło to do zaprzestania produkcji SPECTRUM i nieco później ATARI.

Lata 1990/1991 były przełomowe dla gier strategicznych; zaczęły wtedy dominować gry na PC IBM, które miały ogromne możliwości techniczne. Walkę konkurencyjną podjęły firmy produkujące AMIGI i COMMODORE. W tym okresie najbardziej rozpowszechnione były komputery SPECTRUM i ATARI. AMIGA dopiero rozpoczynała swój rozwój, który nieco później przerodził się w ciągłą walkę o fanów gier komputerowych z producentami PC. Należy wspomnieć, że AMIGA została zaprojektowana jako komputer młodzieżowy o lepszych możliwościach audiowizualnych od peceta IBM-a.

W latach 50. Departament Obrony Stanów Zjednoczonych zaczął wykorzystywać do celów militarnych symulator strategiczny eksploatowany na dużych komputerach typu mainframe. W latach 90. rozbudowany symulator stał się podstawą systemu obrony przeciwrakietowej. Oprogramowanie tego systemu jest eksploatowane do dzisiaj na wielkich komputerach najnowszej generacji, jako rozbudowany profesjonalny symulator strategiczny.

Najwięcej strategii w fazie inicjacyjnej komputerów osobistych było na SPECTRUM i ATARI. Dominowały planszówki, będące często adaptacją komputerową planszowych gier wojennych. Do najbardziej popularnych należało kilkadziesiąt gier wymienianych między fanami, np. WATERLOO i BLITZKRIEG na SPECTRUM oraz OPERATION BARBAROSSA na ATARI. Równie dużą sławę miała BATTLE OF BRITAIN na SPECTRUM, która kilka lat temu została rozwinięta w małą formę pod WINDOWS 3.11. Fabułą gier były: II w. św., starożytność - głównie epoka Cesarstwa Rzymskiego, fantasy i podbój kosmosu. Akcja gier dotyczyła operacji lub bitew. Wątek ekonomiczny w strategiach występował rzadko i był mocno ograniczony. Obok planszówek rozpowszechniały się pierwsze strzelanki, będące skrzyżowaniem strategii z prostym symulatorem. W następnym okresie przekształciły się one w zręcznościówki strategiczne. Nowością były pierwsze gry na PC IBM. Hitami stały się EMPIRE (1987), THE ANCIENT WAR i THE ANCIENT WAR OF SEA (1988/1989). Dwie ostatnie zostały wydane przez firmę BRODERBOUND, która później opracowała wiele programów użytkowych. Wykorzystując możliwości peceta dokonała przełomu w grach strategicznych. Były to pierwsze gry akcji, z dwoma poziomami - operacyjnym (logistyka) i taktycznym (bitwa). Akcja gry w cza-

sie rzeczywistym dotyczyła poziomu taktycznego i miała charakter zręcznościowy. Inną popularną strategią była dwupoziomowa planszówka - DEFENDER OF THE CROWN, która została wydana na przełomie obu okresów. Prawie wszystkie gry to strategie turowe, gdzie czas akcji gry dzielony jest na tury. Wyjątek stanowią strategie firmy BRODERBOUND. W przyszłości takich gier pojawi się więcej, co wykształci nowy typ strategii – gry akcji.

W tym czasie dobre gry strategiczne opracowują dwie firmy – STRATEGIC SIMULATION INCORPORATION i STRATEGIC SIMULATION GAMES – kontynuując rozwój swoich koncepcji realizowanych na SPECTRUM. Jednak nie dochodzi jeszcze do ich dominacji na rynku strategicznych gier komputerowych.

Okres 2: RYWALIZACJA (1990/1991 – 1993)

Jest to okres dominacji PC IBM i AMIGI. COMMODORE, wielokrotnie modernizowany, nie wytrzymał tej konkurencji i poddał się w roku 1995. Większość gier jest teraz opracowywana na platformę PC IBM z konwersją lub wersjami pochodnymi na AMIGĘ i COMMODORE'A. W Polsce opracowuje się gry, także strategiczne, na popularne u nas ATARI, ale nie są to produkty szczególnie wartościowe.

W roku 1993 IBM stworzył PC 386, a pół roku później PC 486, co wymusiło dalszy rozwój AMIGI i zepchnęło na drugi plan COMMODORE. Pojawiła się mysz, zmieniając obsługę gier strategicznych i usprawniając interfejs użytkownika. Modne stały się dojrzałe systemy audiovideo: VGA i SVGA, oraz SOUND BLASTER, ROLLAND i inne. Pojawiło się dużo nowych strategii, przy czym standardem stała się grafika SVGA. Następuje również postęp w metodach i technikach programowania. Zostaje opracowana metoda "sprite", co pozwala na programowanie obiektów przesuwających się na stałym tle. Firmy specjalizujące się w oprogramowaniu profesjonalnym dla programistów opracowują narzędzia ułatwiające szybkie programowanie różnorodnych menu oraz dokonują znacznego postępu w rozwoju oprogramowania do obróbki grafiki i animacji. Następuje wyraźny postęp w bazach danych. Zostaje to wykorzystane w grach strategicznych. Jest to również okres, w którym system WINDOWS zaczął zdobywać świat komputerowy, w tym świat gier. Jednak strategii pod WIN 3.0 prawie nie było.

Kontynuowany jest kierunek rozwoju gier strategicznych zapoczątkowany w poprzednim okresie. Niekwestionowanym hitem, którego rozwiązania graficzne, a także w zakresie obsługi i konfiguracji stały się wzorcem dla innych, był CENTURION (koniec 1990 r.). Zastosowano w nim, po raz pierwszy w strategiach, metodę programowania "sprite", co umożliwiło wprowadzenie sylwetek żołnierzy zamiast ikon. Gra miała również rozbudowany wątek ekonomiczny i jako pierwsza wprowadziła do rozgrywki równoważne z innymi elementy polityki. Na uwagę zasługuje rozbudowanie menu typu "pull down" umożliwiające proste sterowanie, częściowo intuicyjne. Innym hitem, gdzie zastosowano podobne rozwiązania, był NORTH AND SOUTH (1991), strategia dwupoziomowa, gdzie do rozgrywki umiejętnie włączono elementy zręcznościowe.

Na rynku strategii zaczynają dominować dwie firmy: STRATEGIC SIMULATION INCORPORATION i STRATEGIC SIMULATION GAMES. SSI wydaje dużo planszówek o charakterze sztabowym, rozgrywanych w czasie II w. św. Są to symulatory wielkich operacji militarnych ze znaczną możliwością ingerencji w akcję gry. Najlepsze z nich to CARRIER STRIKE (1991), PACIFIC WAR (1992) i WAR IN RUSSIA (1993). SSG wydaje podobne gry, jednak z mniejszą możliwością ingerencji w akcję. Dotyczą one II w. św. i wojny secesyjnej. Najbardziej znane to PANZER BATTLE, ROMMEL i seria CIVIL WAR – wszystkie wydane w okresie 1991/1992. SSG kreuje również nowy typ strategii, gdzie w fabułę fantasy włącza wątek RPG. Jest to seria WARLORDS (1990), rozwijana aż do dziś. Strategie SSI i SSG są najbardziej rozbudowane i wyróżniają się dbałością o zgodność historyczną.

Oprócz rozwoju klasycznych, wykształcają się nowe typy strategii. Pierwszym są gry taktyczne, gdzie dowodzi się niewielką grupą żołnierzy. Tych gier jest sporo, jednak nie stają się hitami. Przeznaczone są głównie dla młodszych fanów, którzy nie wyrobili sobie jeszcze umiejętności dowodzenia dużymi zgrupowaniami wojsk i gubią się przy pokaźnej liczbie opcji i obiektów sterowania. Drugim typem są symulatory strategiczne, gdzie dokonano symbiozy logistyki i kierowania środkiem bojowym. Najbardziej znanym jest SHERMAN M4 (1989). W przyszłości te symulatory przekształcą się w odrębny rodzaj gier, chociaż będą miały wiele elementów wziętych ze strategicznych gier militarnych.

Przełomu w strategiach dokonują trzy firmy. Są to MICROPROSE, która wydaje CIVILIZATION (1991), MAXIS z popularnym SIM CITY (1990/1991) oraz BULFROG z nowatorskim POPULOUS (1991). CIVILIZATION i POPULOUS zapoczątkowują nowe kierunki w rozwoju strategii, których ideą jest uczynienie z fana "pana" akcji i połączenie kilku wątków: militarnego, ekonomicznego, eksploratorskiego, rozwojowego, politycznego (religijnego) w spójną całość. Istotą tych gier jest w istocie rządzenie społeczeństwem i kierowanie jego kompleksowym rozwojem.

Firma MAXIS, głosząca idee pacyfistyczne, tworzy nowy typ strategii. Jest to seria niemilitarnych gier ekonomicznych, ciesząca się dużą popularnością i przez to rozwijana aż do dziś. Również BULFROG kontynuuje swoją działalność i opracowuje różne typy strategii z nowymi pomysłami. Firma INTERPLAY wydaje CASTLES, a później CASTLES 2 (1992). Gra stała się hitem. Połączono w niej kilka wątków: militarny, ekonomiczny i polityczny. Była to pierwsza gra strategiczna, której fabułą było rządzenie średniowiecznym państwem przy stałym zagrożeniu militarnym. Akcja na obu poziomach i we wszystkich wątkach przebiega w czasie rzeczywistym (real time). Na uwagę zasługuje również to, że CASTLES wykorzystała w szerokim zakresie animację oraz potraktowała wątek ekonomiczny i polityczny, jako warunek sukcesów militarnych. MILLENIUM wydała w 1992 r. grę ROME AD 92, gdzie podjęła próbę połączenia przygodówki ze strategią. Nie stała się ona jednak przebojem, mimo, jak na owe czasy, awangardowej grafiki i łatwego, intuicyjnego sterowania. Podobny eksperyment podjęła firma VIRGIN wydając DUNE (1992). Połączenie konwencji gry przygodowej ze strategiczną w obu przypadkach okazało się nieudane i nie znalazło naśladowców. MILLENIUM zapoczątkowała również wątek ekologiczny, wydając GLOBAL EFFECT (również w 1992 r.).

Na uwagę zasługuje działalność wydawnicza wspomnianej już MICROPROSE. Nie specjalizuje się ona w określonym typie strategii, niemniej jednak wydaje kilka hitów. Są to oprócz CIVILIZATION – RAILROAD TYCOON (1991), ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES (1992) oraz PIRATES (1990). Pierwsza jest dobrą grą ekonomiczną nawiązującą do historii kolejnictwa, dwie pozostałe to równie popularne strategie dwupoziomowe – lotnicza z okresu I w. św. i morska, nawiązująca do okresu rozkwitu korsarstwa i piractwa. Obie są również grami, gdzie akcja przebiega w czasie rzeczywistym a w rozgrywaniu starć występują elementy zręcznościowe. O popularności TYCONA i PIRATES świadczy to, że zostały rozwinięte w wersje RAILROAD TYCON DELUXE (1993) i PIRATES GOLD (1994), które cieszyły się podobną sławą, jak ich poprzedniczki. Nowością jest dopracowana strategia ekonomiczna MERCHANT PRINCE (1992) wydana przez QQP. Ze względu na znaczną grywalność i walory edukacyjne doczekała się wydania w wersji polskojęzycznej w roku 1994.

Również nowością okazała się DUNE 2 (1992) wydana przez firmę WESTWOOD. Była to kontynuacja wspomnianej wcześniej DUNE, jednak tym razem w konwencji strategicznej. DUNE 2 cieszyła się dużym uznaniem z powodu dobrej grafiki, intuicyjnego sterowania, wartkiej akcji przebiegającej w czasie rzeczywistym oraz połączenia kilku wątków gry w spójną całość. W tym samym czasie firma DOMARK wydała zręcznościówkę strategiczną o tematyce morskiej – RAMPART (1992). Obie można uznać za pierwsze dopracowane gry akcji, chociaż ich pierwowzory powstały znacznie wcześniej (wydane przez BRODERBOUND).

Wymagania sprzętowe nie są jeszcze zbyt duże, w związku z tym strategie opracowują również hobbiści pracujący w różnych firmach oprogramowania profesjonalnego. Do najlepszych należą planszówki - RUSSIAN FRONT I (OPERATION BARBAROSSA) i RUSSIAN FRONT II (THE KURSK CAMPAIGN) - obie z 1991 r. oraz BIG 3 (1990) rozwinięta w dopracowaną małą formę strategiczną pod WIN 3.11 w roku 1994. Podobnie powstaje seria gier typu RISK, gdzie znaczący wkład ma W. Soleau - jeden z bardziej znanych autorów, który opracował udaną serię prostych strategii i wiele gier logicznych. Tak powstają strategie kwalifikowane jako SHAREWARE, co w przyszłości zaowocuje rozwiniętymi i dopracowanymi grami militarnymi, wydawanymi przez duże firmy zajmujące się grami komputerowymi. Taką udaną strategią była VIKINGS zakupiona od autora shereware'owego, obrobiona graficznie i wydana przez INTERPLAY w roku 1993.

Głównymi producentami strategii, szczególnie militarnych, są Amerykanie. Jednak na rynku pojawiają się także Niemcy i Japończycy. Pierwsi wydają gry ekonomiczne, tzw. handlówki, gdzie fabuła rywalizacji wojennej zostaje zastąpiona rywalizacją ekonomiczną. Nie zdobywają one jednak większego rozgłosu. Reprezentantem drugich jest firma KOEI, która wydaje dużo niezłych planszówek z dwoma poziomami gry. Są to tzw. symulatory strategiczne, które nawiązują do znanych zdarzeń i okresów historycznych. Najbardziej znane z nich to NOBUNAGA AMBITION 2 i L'EMPEREOR. W tej ostatniej po raz pierwszy zastosowano przesuwane okno decyzyjne, co znalazło wielu naśladowców i zapoczątkowało rozwój systemu ekranów i okien służących do konfigurowania i sterowania grą. Jednak w grach KOEI jest sporo nieścisłości historycznych oraz zbyt rozbudowany interfejs użytkownika wynikający z przesadnej dbałości o szczegóły. Dlatego, pomimo swojej popularności nie stają się hitami. Przebojem KOEI staje się dopiero GHENGIS KHAN II wydany w 1994 r.

Francuzi mają firmę SILMARILS, która wydaje trochę gier strategicznych, począwszy od końca lat 80. Są to małe symulatory historyczne z elementami zręcznościowymi. Po roku 1990 pojawiają się nowe wątki i rozwiązania projektowe w strategiach i nowe typy tych gier. Ale pewne stałe formy strategii dopiero się wykształcają. Weryfikatorem jest rynek, który rozwija się dynamicznie w miarę komputeryzacji cywilizowanego świata. Upodobania fanów dopiero się kształtują, a wielu z nich dorasta i znacznie zwiększa swoje wymagania wobec wydawców strategii.

Okres 3: NORMALIZACJA (1993-1995/1996)

Platforma PC 486 jest już podstawowa w rozwoju komputerów osobistych. Stają się one komputerami mającymi powszechne zastosowanie w biurach i w fabrykach. Te komputery produkuje kilkadziesiąt, a podzespoły kilkaset firm. Liczba wydawców i zespołów oprogramowania rozrywkowego (gry), użytkowego i edukacyjnego przekracza setkę, przy czym oprogramowanie opracowują również niektóre firmy sprzętowe. Część producentów gier tworzy dwie korporacje - ELECTRONIC ARTS oraz SIERRA. Wielkie systemy komputerowe mają zastosowanie w specyficznych dziedzinach - badania naukowe, statystyka, projektowanie systemów i sterowanie produkcją, wojskowość - ale i tam zaczynają być wypierane przez pecety.

W grach strategicznych notuje się dalszy postęp. Są to wyszukane algorytmy tzw. sztucznej inteligencji, których celem jest uprzykrzenie życia fanom (komputer gra coraz lepiej) i standard DirectX, którego celem jest - na odwrót - stworzenie takiej oprawy graficznej, żeby nie chciało się oderwać od klawiatury. Rozpowszechniają się animacje, co czyni strategie lepszymi. Wiele gier strategicznych wydaje się w wersjach pod DOS i pod WINDOWS. W 1995 roku pojawia się PENTIUM oraz CD ROM, co doprowadza do kolejnego przewrotu w grach strategicznych. Możliwości pecetów stają się tak duże, że można sobie

pozwolić na supergrafikę, animację, muzykę, dźwięk i efekty specjalne. Zajmuje to większość kodu gier i RAMu komputerów, ale dostarcza coraz większej satysfakcji fanom. AMIGA jeszcze dotrzymuje kroku PC.

Kształtują się dojrzałe typy gier strategicznych. Są to:

1. **Gry wojenne** (WAR GAMES), których fabułą jest bitwa lub operacja, często oparta na zdarzeniach historycznych. Istotnym elementem akcji są starcia oddziałów i manewrowanie nimi. Fabuła często wzbogacana jest wątkami ekonomicznymi i politycznymi. Gry wojenne są dwojakiego rodzaju: jedno- i dwupoziomowe. Jednopoziomowe są planszówkami, gdzie starcia jednostek i oddziałów są symulowane. W drugich poziom wyższy dotyczy logistyki – jest to poziom operacyjny. Na poziomie niższym, taktycznym rozgrywane są bitwy, coraz częściej z animacją i efektami dźwiękowymi. Planszówki stają się grami sztabowymi, gdzie często warunkiem odniesienia sukcesu jest wykazanie się zdolnościami intelektualnymi, opanowaniem i podzielnością uwagi. Przykładem planszówki jednopoziomowej jest EMPIRE DELUXE II (1995), które osiągnęło tu apogeum swojego rozwoju. Innym przykładem, który stał się wzorcem w tym typie gier, jest seria V FOR VICTORY (1993-1995), która jako pierwsza wprowadziła standard VESA i animację starć, rozbudowany, ale funkcjonalny system menu i okien informacyjnych, oraz zaawansowany program sztucznej inteligencji i przeliczników decyzyjnych. Ponadto, co było rzadkością, autorzy wykazali się dbałością o szczegóły i zadbali o zgodność z prawdą historyczną.

W tym okresie planszówki ewoluują w symulatory taktyczne, których treścią są bitwy, bądź operacje potraktowane jako duże bitwy rozgrywane na większym obszarze i w dłuższym czasie niż zwykle. Są to najczęściej strategie jednopoziomowe, z wątkiem militarnym jako podstawowym, niekiedy wzbogacanym ubogą ekonomiką wojenną, traktowaną jako ograniczenie rozwoju akcji gry. W symulatorach taktycznych ikony zostają zastąpione sylwetkami żołnierzy i sprzętu bojowego, a starcia oddziałów są zwykle animowane. Przykładami są FIELDS OF GLORY (1993), THE PERFECT GENERAL II (1995), czy BATTLE ISLE (1993 i późniejsze wersje), czy wreszcie TANKS (1994). Przykładem nieco innego symulatora taktycznego – dwupoziomowego, o interfejsie podobnym do interfejsów symulatorów strategicznych – jest CARRIER AT WARS (1992/93), którego treścią są bitwy lotniskowców na Pacyfiku w czasie II w. św. W tej strategii po raz pierwszy zastosowano system ekranów do sterowania akcją gry. Z powodu wielofunkcyjności był on zbyt skomplikowany. Systemy ekranów sterowania akcją gry staną się później bardziej intuicyjne i prostsze.

2. **Symulatory strategiczne** (STRATEGIC SIMULATION GAMES), które różnią się od planszówek zastąpieniem ikon jednostek sylwetkami żołnierzy i sprzętu bojowego oraz wprowadzeniem bardziej zaawansowanych algorytmów, grafiki i animacji. Podstawą ich obsługi (interfejs użytkownika) staje się system ekranów oraz okien decyzyjnych (konfigurowanie gry i sterowanie akcją) i okien informacyjnych (dane niezbędne do podejmowania decyzji). Sterowanie akcją gry staje się intuicyjne poprzez wprowadzenie kursorów, których postać zmienia się stosownie do sytuacji. Wątek militarny, podstawowy w tych grach, często jest wzbogacony ekonomiką, czy polityką. Przykładami są tu KINGMAKER (1993), wspomniany wcześniej GHENGIS KHAN II (1994), czy LORD OF THE REALMS (1995). Innymi przykładami są HARPOON (1993 i późniejsze wersje) oraz GREAT NAVAL BATTLES (1993 i późniejsze wersje), które stały się hitami strategii morskich. Symulatory są zwykle dwu-, czasem trzypoziomowe. Niekwestionowanym hitem jest PANZER GENERAL (1994) wydany przez SSI. Równie popularne były jego wersje rozwojowe – ALIEN GENERAL i FANTASY GENERAL.

3. **Odmianą symulatorów strategicznych są megastrategie** (STRATEGY GAMES), które zapoczątkowała CASTLES II, a rozwinęły CIVILIZATION i POPULOUS. Ich treścią jest rozwój społeczeństwa (cywilizacji) i rządzenie państwem. Wątek militarny jest tylko jednym z wielu i wcale nie najważniejszym. Równoważne są wątki: ekonomiczny (gospodarczy),

polityczny oraz rozwój techniki i technologii, jako warunkujący postęp cywilizacyjny. Celem gry jest osiągnięcie pewnego stanu rozwoju, a nie zniszczenie przeciwników. Wojna toczy się obok głównego nurtu gry, tj. rozwoju społeczeństwa i jest jego konsekwencją, ponieważ do rozwoju niezbędne są surowce i odpowiednia populacja. Konieczność spełnienia tych warunków prowadzi do konfliktu zbrojnego. Dlatego w części gier tego typu wojna jest środkiem, a nie treścią gry. W pozostałych wojna jest finałem rozwoju, a podbój jego ukoronowaniem. Przykładem takich strategii są: SETTLERS (1993), GENESIA (1993) i jej następca ULTIMATE DOMAIN (1994), COLONIZATION (1994), MASTER OF MAGIC (1994) - hit wielu jajogłowych w roku 1994 i później. Wyjątkową megastrategią była UFO (1994/95) wydana przez MICROPROSE. Jej akcja osadzona jest w odległej rzeczywistości kosmicznej, a treścią - wojna z pozaziemskimi cywilizacjami. Wszystkie wersje UFO mają trzy poziomy sterowania, dobre opcje a na grę składa się kilka wątków: militarny, ekonomiczny i wywiadowczy. UFO cieszyła się dużym uznaniem wśród fanów pasjonujących się grami science fiction. Ciekawostką jest nietypowa strategia - BATTLE BUGS wydana przez SIERRĘ (1994), opowiadająca o walkach owadów. Gra była przeznaczona dla najmłodszych fanów gier strategicznych, ale ze względu na ładną oprawę graficzną i humorystyczne komentarze cieszyła się również powodzeniem u starszaków i zgredów.

4. Gry akcji. Są to strategie, gdzie akcja gry toczy się w czasie rzeczywistym (real time), w przeciwieństwie do innych, gdzie przebiega w turach. Za pierwszą dopracowaną grę akcji można uznać DUNE 2. Prawdziwy rozwój tych gier rozpoczął się jednak dopiero teraz. Hitem na długo stał się COMMAND & CONQUER (1995) wydany przez WESTWOOD. Znalazł wielu naśladowców, tworzonych głównie dla młodych fanów gier strategicznych, chociaż ze względu na grywalność, ładną, dopracowaną grafikę i proste, intuicyjne sterowanie cieszył się również uznaniem bardziej dojrzałych i wymagających strategów.

Nieco innym rodzajem gry akcji jest SYNDICATE (1993) wydany przez firmę BULLFROG. Jej fabułą są akcje specjalne małych grup agentów. Na uwagę zasługuje również WARCRAFT i WARCRAFT 2 (1994/95) wydane przez BLIZZARD. Akcja ich osadzona jest w świecie fantasy, zaś sterowanie łatwe i przyjemne. WARCRAFTY, ze względu na znaczną popularność, doczekały się wielu addonów, upgrade'ów i doróbek hakerskich.

Wymienione gry akcji nie są jednak grami sztabowymi wymagającymi wysiłku intelektualnego. Ich akcja sprowadza się do prostego manewrowania oddziałami i starć niszczących przeciwnika. Pierwszą sztabową grą akcji był dopiero TIGERS ON THE PROWL (1994) wydany przez firmę WARGAMER. Słabością tej gry jest grafika, jednak pozostałe rozwiązania zasługują na uznanie. TIGERS ON THE PROWL jest grą taktyczną (WAR GAMES), o znacznym zakresie konfiguracji akcji gry, wiernie oddającą warunki pola bitwy i nie męczącą zbędnymi opcjami (wykonuje je komputer). Tempo akcji umożliwia podejmowanie rozsądnych decyzji dowódczych. Pewne cechy gry akcji miała również FIELDS OF GLORY (1993), jednak elementy akcji w czasie rzeczywistym miały tylko urealnić przebieg bitwy, nie zaś doprowadzić do stworzenia nowego typu strategii. Rozwój gier akcji, zapoczątkowany sukcesem C&C, będzie miał miejsce dopiero w następnym okresie.

5. Gry ekonomiczne. W tej dziedzinie uaktywniają się amerykańscy wydawcy gier komputerowych. Niemcy opracowują je jeszcze, ale gry ekonomiczne rodem z USA zdobywają znacznie więcej zwolenników. Są to na ogół gry pacyfistyczne, w których rywalizacja militarna zostaje zastąpiona ekonomiczną. Dotyczą one rozwoju wybranych działów gospodarki i oparte są na faktach historycznych. Prym dzierży firma MAXIS wydająca wiele klonów i wersji rozwojowych SIMCITY. Znaczną popularność zdobywają też gry wydane przez inne firmy. Ich fabuła dotyczy rozwoju różnych dziedzin gospodarki lub handlu. Do najbardziej popularnych należą: A-TRAIN (1992), TRANSPORT TYCOON (1994), DETROIT (1994), ZEPPELIN (1994).

A-TRAIN wydana przez MAXIS umiejętnie połączyła kilka wątków: rozwój metropolii, rozbudowę sieci kolejowej i giełdę. Nie jest to jednak prosta strategia, dlatego cieszyła się uznaniem tylko wymagających jajogłowych. TRANSPORT TYCON wydany przez MICROPROSE był kontynuacją RAILROAD TYCON, jednak fabuła gry nie została, jak poprzednio, ograniczona do rozwoju kolejnictwa - dotyczy ona sieci komunikacji lądowej, wodnej i powietrznej. Ze względu na ładną grafikę i animację oraz duże możliwości rozwoju akcji, gra cieszyła się dużą popularnością, chociaż zdaniem fanów RAILROAD TYCON DELUXE był bardziej grywalny. Fabułą DETROIT wydanego przez IMPRESSIONS oraz ZEPPELINA przez MICROPROSE jest rozwój przemysłu motoryzacyjnego i lotniczego. Podobnych gier ekonomicznych jest więcej - nie wyróżniają się jednak niczym szczególnym poza grafiką i tym, że dotyczą różnych dziedzin gospodarki. Na wyróżnienie zasługuje ELITE 2 - FRONTIER (1993) wydany przez GAMETEK CONAMI, która łączy w swojej fabule gry dwa wątki: handlowo-eksploracyjny i militarny, a jej akcja osadzona jest w odległych czasach podboju i eksploracji kosmosu.

Strategie wydaje coraz więcej firm. Do SSI i SSG, które wcześniej dominowały na rynku gier strategicznych, dołączają inne. Są to: AVALON HILL, BLUE BYTE, BLIZZARD, BULFROG, IMPRESSIONS, KOEI, MAXIS, MICROPROSE, QUANTUM QUALITY PRODUCTION, THREE-SEXTY PACIFIC, US GOLD, WARGAMER oraz korporacje ELECTRONICS ARTS i SIERRA. Wiele z nich działa we współpracy z niewielkimi zespołami projektantów i programistów zakładających małe firmy softwarowe specjalizujące się w określonych formach gier strategicznych. Na uwagę zasługuje przebojowe wejście na rynek strategii niemieckiej firmy BLUE BYTE z hitami BATTLE ISLE i SETTLERS, rozwijanymi aż do dziś.

Okres 4: MULTIMEDIALNY (od 1995/1996)

Jest to okres dominacji PENTIUM i CD-ROM. AMIGA jest dalej rozwijana, ale schodzi na drugi plan. Systemy audiovideo są dojrzałe i bardzo zaawansowane, co powoduje, że grafika, muzyka i efekty specjalne zajmują zwykle ponad 2/3 kodu strategii. Z pozostałej reszty najwięcej zajmują bazy danych i obsługa (różnego rodzaju menu, ekrany i okna), zaś sam algorytm modelu akcji gry zajmuje najmniej miejsca. Często prowadzi to do przerostu grafiki i danych informacyjnych nad zdrowym rozsądkiem, co czyni, że wśród strategii jest mniej hitów niż wśród innych rodzajów gier. Niestety, w ostatnim okresie rozwoju strategii nie pojawiają się prawie wcale gry o oryginalnych i dojrzałych rozwiązaniach. Podstawową masę gier strategicznych stanowią stare sprawdzone tematy i rozwiązania interfejsowe "obleczone" w nową szatę graficzną, szokujące muzyką i efektami dźwiękowymi. Przeważająca większość strategii bazuje na sprawdzonych fabułach i systemach obsługi gry. Niestety, nie jest to okres płodny w nowe rozwiązania satysfakcjonujące fanów. Większość tytułów to wersje rozwojowe poprzednio wydanych gier. Przeważają dodatki oraz klony C&C, WARCRAFTA i SIMCITY. Pojawia się CIVILIZATION 2 (1996), nie wnosząca, poza grafiką i usunięciem błędów, niczego nowego do akcji gry. Wydawane są adaptacje komputerowe starych gier planszowych - również to nie ma posmaku nowości. Seria BATTLEGROUND, choć poprawna, też nie zachwyca. Ten okres, jak dotąd, charakteryzuje odgrzewana starzyzna w nowym sosie graficznym, przyprawiona muzyczką i ostrymi efektami dźwiękowymi. Projektanci uciekają w świat fantasy i science fiction, bo tam nie trzeba się trzymać realiów - można pofantazjować. Ale fanów to nie bawi. W tym zalewie odgrzewanych wersji i starych pomysłów na fabułę gry wyróżnia się tylko kilka tytułów. Są to:

- HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 wydane przez NEW WORLD COMPUTING w 1997 roku. Jest to rozbudowana strategia fantasy, w której występują trzy wątki: militarny, RPG i ekonomiczny, a jej akcja jest wielką, wielogodzinną przygodą w świecie fantasy przeżywaną w baśniowej grafice i wśród realistycznych animacji. Jej wersja rozwojowa, HMM 3, choć

rozbudowana i z doskonalszą grafiką, nie zachwyci wymagającego stratega, bowiem jej rozwój dotyczy głównie elementów RPG, a nie militarnych i ekonomicznych. Rozwój HMM prowadzi do wykształcenia nowej formy – strategicznego RPG.

- WARLORDS 3 (1997) kontynuacja zrealizowana przez SSG, w której fabuła została wzbogacona o nowe elementy RPG.

- COUNTER ACTION (1997) wydana przez MINDSCAPE stała się prawdziwą sztabową taktyczną grą akcji. Tempo akcji umożliwia kontrolowanie działań i podejmowanie rozsądnych decyzji dowódczych. Ma wiele scenariuszy, zaś jej akcja i sterowanie zaspokoją wymagających fanów mimo niezbyt wystrzałowej grafiki.

- IMPERIALISM (1997) i jego wersja rozwojowa – IMPERIALISM 2 (1999), który opracowała SSI. Jest to dobry symulator ekonomiczno-militarny XIX-wiecznej rzeczywistości, kiedy powstawała nowoczesna gospodarka i zdynamizował się postęp techniczny. Jest to pierwszy poważny konkurent CIVILIZATION.

- GETTYSBURG (1997) wydany przez firmę FRAXIS założoną przez Sida Meier'a. Jest to gra akcji będąca jednocześnie rozbudowanym symulatorem taktycznym, odznaczającym się dopracowaną grafiką, nowymi rozwiązaniami w sterowaniu akcją gry i bezbłędnością w zgodności z prawdą historyczną. Jest w co pograć.

- PANZER GENERAL 2 i wersje rozwojowe jego porzednika (1997/98) wydane przez SSI. Jest to bardzo dobrze dopracowany symulator strategiczny.

- SETTLERS 3 (1998) opracowany przez BLUE BYTE. Jest to megastrategia, znacznie poprawiona w stosunku do pierwowzoru, charakteryzująca się wystrzałową grafiką, dobrymi animacjami, w miarę łatwym sterowaniem akcją gry oraz równorzędnym potraktowaniem wątku ekonomicznego i militarnego, co znacznie poprawiło i tak już znaczną jej miodność.

Na szczęście ostatni okres rozwoju strategii trwa cały czas i dlatego wierzymy, że jeszcze pojawią się wielkie tytuły.

W świecie wydawców strategii zmiany są niewielkie. Pojawia się kilka nowych firm, kilka znika. Wynika to z polityki inwestycyjnej wydawców, którzy łączą się kumulując kapitał, "siłę roboczą" i know-how. Niestety, opracowanie dobrej strategii kosztuje coraz więcej. Ale jeśli nie ma dobrych pomysłów i projektów, to nic nie pomoże, co wyraźnie widać na rynku gier.

ZAKOŃCZENIE

Wspomnieliśmy, że rozwój gier jest ściśle związany z rozwojem techniki komputerowej i metod programowania. Ale nie tylko. Drugim czynnikiem wpływającym na ich rozwój była i jest stale zwiększająca się rzesza fanów, którzy stają się coraz bardziej wymagający. I nic dziwnego, bo to oni tworzą rynek gier. Bakcylem gier, szczególnie strategicznych, zarażają się młodzi i starzy jajogłowi, dla których każda nowa strategia jest wyzwaniem. I nie wystarcza im tylko dobra grafika, muzyka i efekty specjalne. Istotne są przede wszystkim algorytmy, fabuła, interfejs i możliwości konfiguracji gry. Reszta jest tylko oprawą, która powoduje, że gra się bardziej lub mniej przyjemnie. Ale o klasie strategii decyduje akcja gry i sposób jej obsługi. I właśnie tym najbardziej wymagającym i dokuczliwym fanom strategii, zasypującym listami wydawców i pisma komputerowe, zawdzięczamy ciągły ich rozwój.

Rozwój informatyki i technologii produkcji sprzętu komputerowego (obniżanie kosztów produkcji i cen sprzedaży!) spowodował ich masowe upowszechnienie. Tempo rozwoju jest takie, iż można przypuszczać, że w przyszłym tysiącleciu komputerowego bakcyla niemowlak będzie wysysał z mlekiem matki. Ale myślimy, że u przyszłych przedszkolaków większym wzięciem będą się cieszyły konsole i specjalizowane komputerki, zamiast lalek, lokomotywek i misiów. A ponieważ wraz z rozwojem cywilizacji będzie potrzeba coraz więcej jajogłowych, to przynajmniej połowa tych niemowlaków będzie przyszłymi strategami.

Adam Lomnic "Sheeana"

STRATEGIE REAL-TIME

Grzyb na zdrowym ciele?

Najpierw była Dune 2. Zafascynowany pierwszą częścią, nie czekałem na jakiekolwiek recenzje i opinie i od razu zdobyłem drugą część. Wpadłem do domu, włączyłem moją Amigę. Po włożeniu pierwszej dyskietki zrozumiałem, że czeka mnie mała "dyskoteka". Kiedy gra wreszcie ruszyła, moim oczom ukazały się dziwne rzeczy. Miałem do wyboru trzy rody, potem nagle pojawiła się pustynia. W pierwszym momencie czułem się bardzo zawiedziony. Gdzie Paul Atreides, Jessica, Duncan Idaho, Stilgar? Nie... zdecydowanie coś mi się nie zgadzało. Chcąc przekonać się, co będzie dalej, musiałem zacząć grać. Sporo czasu zajęło mi zrozumienie o co w tym wszystkim chodzi. Po chwili zbudowałem pierwszą elektrownię, rafinerię, poznałem czerwia i przyprawę. Potem doszło do mnie, że położę się naprawdę późno spać. Nie wiedziałem jeszcze, że Dune 2 da początek nowej gałęzi gier... strategiom czasu rzeczywistego, w skrócie: RTS-om.

Z perspektywy czasu gra wydaje mi się bardzo prymitywna. Mieliśmy do wyboru symboliczną ilość jednostek, nie dało się ich grupować, synchronizować ataku wieloma na raz, komputer był niewiarygodnie głupi. Pomimo wszystkich wad, całe rzesze ludzi grały w to bez przerwy. Sam poświęciłem jej ogromnie dużo czasu. Dlaczego? Odpowiedź jest prosta: nie mieliśmy niczego lepszego, żadnego punktu odniesienia, niczego, co mogłoby zdeklasować Dune 2, była ona ewidentną nowością.

Nikt wtedy jeszcze nie marzył o trybie multiplayer. Zaraz potem kolejni producenci, widząc w tym fenomenie żyłę złota, zaczęli wyścig. Jako następny wielki zagościł na naszych komputerach Warcraft Blizzarda. Poczyniono kilka ważnych kroków naprzód. Przede wszystkim umożliwiono łączenie jednostek w czteroosobowe grupy. Po drugie, podzielono surowce na dwie grupy: złoto i drewno. Do zdobywania tych bogactw musieliśmy wyprodukować roboli. Ten element istnieje w wielu strategiach do dziś. Potem pojawił się długo oczekiwany Command & Conquer i, trochę później, bardzo podobny Red Alert. Tu dopiero zaczęła się zabawa. W końcu dało się kierować na raz nieograniczoną ilością jednostek. Sympatyczna w trybie single, skrzydła rozwijała dopiero w grze wieloosobowej. Miała w sobie coś, co wymuszało konkurencję pomiędzy zawodnikami od samego początku zabawy. Wszystko dzięki nietypowemu rozmieszczeniu tego, co pełniło rolę pieniądza. Tiberium wydobywało się specjalnymi ciężarówkami z pól rozsianych po całej planszy. Ich ilość była tak dobrana, by szybko poczynały toczyć się o nie walki. Gracze (często kilku na raz) uzurpowali sobie prawa do poszczególnych złóż i momentalnie dochodziło do poważnego konfliktu. Na tym polegał urok tej gry: walka o pieniądz. Przeciwnik pozbawiony dochodów szybko przegrywał.

Nareszcie programiści uwzględnili zalety i wady piechoty. Każda jednostka miała swoją rolę i sama w sobie była niezastąpiona. Czasami brak chłopaków z bazookami poważnie przechylał szalę zwycięstwa. Pamiętam jak podczas gry w Red Alert każdy na "swoim" polu stawiał straże. Składały się one najczęściej z piechurów z rakietami przeciwko samolotom i helikopterom, gdyż tylko one stanowiły bezpośrednie zagrożenie dla ciężarówek. Niestety kolega często grał Rosjanami i psami zagryzał moją piechotę. Zaraz potem pojawiały się helikoptery i traciłem kolejną ciężarówkę. Musiałem coś wymyślić i obok postawiłem oddział zwykłych karabinierów lub artylerię (na psy!). W ten sposób staraliśmy się jak najbardziej opóźnić wydobywanie tiberium przez wroga. Komu wracała do bazy co druga ciężarówka,

ten przegrywał. Właśnie na tym polegały prawdziwe emocje, prawdziwa rozgrywka, gdzie trzeba było się wykazać odrobiną umiejętności strategicznego myślenia. W Warcraft 2, który wyszedł kilka miesięcy później, zabrakło wielu elementów, by uczynić go konkurencyjnym dla Red Alert. Fantastyczna grafika i muzyka nie były w stanie zatrzeć braków w multiplayer. Nam (mnie i kolegom, z którymi testowałem grę przez IPX) najbardziej dokuczał brak rozsianych źródeł surowców. Chodzi o złoto, które znajdowało się najczęściej w ogromnych ilościach w kopalniach tuż pod bazą. Nikt nie musiał go szukać, bo tuż pod nosem miał go całą masę. Każdy jak najszybciej rozbudowywał wojsko, w nadziei, że przeciwnik robi to wolniej. Kiedy święcie przekonany, że ma ogromną, niepokonaną armię, ruszał na wroga, okazywało się, że tamten kalkulował identycznie. W ten sposób gra wielokrotnie kończyła się remisem. Uznawaliśmy, że nie ma sensu dalej tego rozgrywać. Wyobraźcie sobie bitwę, w której po każdej ze stron walczy 100 jednostek. Ciężko nad czymś takim zapanować.

Warcraft 2 ma jedną dużą zaletę: świetnie zrobione "fog of war". Widać tylko to, co znajduje się w polu widzenia jednostek i budynków. Reszta, o ile wcześniej odkryta, jest lekko szara. Obce wojska znikają, jak tylko wejdą w szarą strefę, natomiast budynki pozostają widoczne w takiej postaci, w jakiej widzieliśmy je po raz ostatni. Może zdarzyć się taka sytuacja, że atakujemy bazę przeciwnika, której już nie ma, gdyż została wcześniej spalona! Szkoda, że twórcy późniejszych gier nie zastosowali tego pomysłu, może z wyjątkiem Stracrafta.

Potem mieliśmy okazję pobawić się w nieudane i nie wnoszące nic nowego gry KKND i Z. Pierwsza nie była w stanie zainteresować mnie dłużej niż dwa dni, a druga to bardziej zręcznościówka niż jakakolwiek strategia. Piszę o RTS-ach, ale przestępstwem byłoby nie wspomnieć o fantastycznej grze turowej MAX. Niewielu ludzi zwróciło uwagę na ten tytuł, jednak każdy ze znajomych, którym poleciłem tę grę, zainteresował się nią na dłużej. Na czym polegał jej fenomen? Przede wszystkim na uwzględnieniu elementów obcych wszystkim miłośnikom RTS-ów. Nikt wcześniej nie wpadł na to, że amunicja się kończy i że aby naprawiać, trzeba mieć czym. Większość twórców zakładała widać, iż materiały się teleportują,transport jest zbędny, a rakiety myśliwców nieskończone. Gdzie tu logika? W MAXie dokonano kilku zmian, które uczyniły z niego coś absolutnie niepowtarzalnego. Uwzględniono kończące się pociski, dostawy amunicji na pole walki specjalną ciężarówką. Do wykonywania napraw należało mieć surowce itp. Jeden słaby punkt w wojennej machinie mógł spowodować klęskę na froncie. Co zrobisz, kiedy po wystrzeleniu ostatniej rakiety zauważysz nadlatujące myśliwce wroga? Musisz uciekać i szybko załadować. W przypadku, gdy nie masz w pobliżu innych jednostek przeciwlotniczych, pozostaje jedynie wycofanie się. W obliczu takich ograniczeń wypad na tyły wroga nie może zakończyć się wysłaniem kilku osamotnionych jednostek (chyba, że są to samobójcy). Takie akcje należy dokładnie planować.

Zdaję sobie sprawę, że wdrożenie większości tego typu pomysłów do strategii z akcją rzeczywistą może być trudnym przedsięwzięciem. Przykładów nie muszę szukać daleko... choćby nieudany następca MAX2. Pomimo wszystko widok czołgu, który w nieskończoność strzela amunicją konwencjonalną, nie napawa mnie optymizmem. Stosowanie takiej ilości uproszczeń prowadzi do ewidentnego zatracenia walorów strategicznych gry. W ramach przykładu posłużę się klasycznym przypadkiem, Starcraftem. Wielu z was pewnie się na mnie obrazi za te słowa, ale jakoś to przeżyję. Spójrzmy na niego jak na strategię, pomijając fakt, iż jest to prawie zręcznościówka. Rozgrywka wygląda zawsze tak samo, bez względu na to, jaką stroną gramy. Poradnik do niej można by w skrócie napisać następująco: budujemy sprawną obronę, która powstrzyma każdy atak, formujemy silną armię i po kolei eliminujemy wroga. Mniej cierpliwi mogą zrobić jeszcze większą armię i przeprowadzić frontalną ofensywę, skutek murowany i natychmiastowy. Grze zdecydowanie brakuje spójności i różnorodności. Wystarczy zadbać o równoległą produkcję czołgów lub piechurów wraz z pojazdami powietrznymi i sukces gwarantowany. Cała strategia opiera się na zachowaniu odpowiednich proporcji w początkowej fazie gry. Potem dominują elementy zręcznościowe.

Jak sytuacja wygląda w rozgrywce wieloosobowej? Z przykrością stwierdzam, że podobnie. Na szczęście zamiast skrajnie głupiego komputera mamy do czynienia z żywym przeciwnikiem. Panowie z Blizzarda nie wyciągnęli wniosków z porażki Warcrafta 2 i zrobili te same błędy. Wybaczcie fani Battle.neta, ale stary, dobry Red Alert znacznie lepiej nadaje się do multiplayera. W Starcrafcie surowce znowu znajdują się dokładnie obok miejsca startowego i nie ma o co walczyć. Jednostki, z kilkoma małymi wyjątkami, słabo ze sobą współpracują. Prawie nie istnieją struktury i oddziały defensywne, wyspecjalizowane, a teren nijak nie wpływa na działania wojenne. Rozróżniamy jedynie poziom wyższy i niższy. Nie ma górek i dolin ograniczających widoczność, nie można się chować w lesie itp. itp. Z kolegami stwierdziliśmy, że największym atutem gry jest nie (jak powszechnie zakładano) multiplayer, tylko single, zaś najmniejszym właśnie to pierwsze. Fajna fabuła, śliczna grafika i ciekawe efekty dźwiękowe nie decydują o jakości gry strategicznej. Źródłem naszego zainteresowania stały się wydarzenia mające miejsce podczas wszystkich kampanii, a do gry po IPX wybraliśmy coś zupełnie innego.

Total Annihilation to próba wywleczenia na wierzch tego, co w strategii istotne. Dlaczego ten tytuł zupełnie mnie pochłonął? Przede wszystkim zrobiono go całkiem inaczej, zerwano z idiotycznymi trendami i zasadami. Surowce (metal) rozsiane są po całej planszy. Wydajność złóż też jest różna, więc kontrola najlepszych daje znaczącą przewagę. Jednostek mamy wiele, ale najistotniejszy jest fakt, że duża część z nich spełnia swoją rolę dopiero w parze z innymi. Mnogość formacji wojskowych, od podwodnych po latające, daje ogromne możliwości przy planowaniu ofensywy i defensywy. Duży wpływ na akcję ma ukształtowanie terenu, który pośrednio się zmienia! Można spalić las, a wraz z nim ukrywające się w gąszczu jednostki i budowle. Po bitwie pozostają ograniczające widoczność wraki, przez które nie da się przejść. Można z nich odzyskać metal lub je zdezintegrować!

Wprowadzono jeszcze jedną innowację: baza stała się pojęciem względnym. Wszelkie budynki mogą być stawiane w dowolnej odległości od pozostałych. W ten sposób rozgrywka przybiera charakter globalny. Produkcja wojsk najczęściej przebiega masowo (limit 200 nie przeszkadza). Tworzą się fronty, robi się podjazdy, itp. Często strata 10, 20 oddziałów nie ma większego znaczenia... liczy się jedynie cel. Grą rządzi odmienna, lepsza mechanika. Te wszystkie elementy razem tworzą fantastyczny świat do gry w kilka osób. Jak w każdym RTS-ie obowiązuje zasada: "kto pierwszy, ten lepszy", jednak to nie zawsze wystarczy. Do zwycięstwa jest wiele dróg, wiele miejsc i szans na przechytrzenie wroga. "Bazy" bronionej przez dwa annihilatory nie da się zniszczyć atakiem 20 peewee, hammerów, czy innych jednostek. Nawet zmasowane ataki trzeba przeprowadzać z rozwagą i wcześniej dobrze je przemyśleć.

Gra ma jedną, uciążliwą wadę. Na mapie program nie pokazuje ostatnio widzianych budynków. W chwili, gdy nasza jednostka oddala się od celu, dana konstrukcja znika. Ostatecznie można ją namierzyć radarem, ale to już nie to samo, co kontakt wzrokowy. Uważam, że jest to najlepszy RTS wszech czasów, zarówno ze względu na jego konstrukcję jak i grafikę (choć niektórym się nie podoba). W chwili, gdy piszę ten tekst, na rynku nie ma jeszcze Tiberian Sun. Jeżeli jednak programiści z Westwood będą kontynuować tradycje i finalny produkt okaże się rzeczywiście taki, jak zapowiadają, to pobije wszystko. Apetyt rośnie w miarę jedzenia. W myśl tego porzekadła z pewnością znajdziemy w następnych produktach wady i braki. Pojawią się nowe pomysły i rozwiązania, wprowadzane w następnych grach. I wszystko będzie się powtarzać w nieskończoność.

Piotr Nowakowski "Delanov"

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

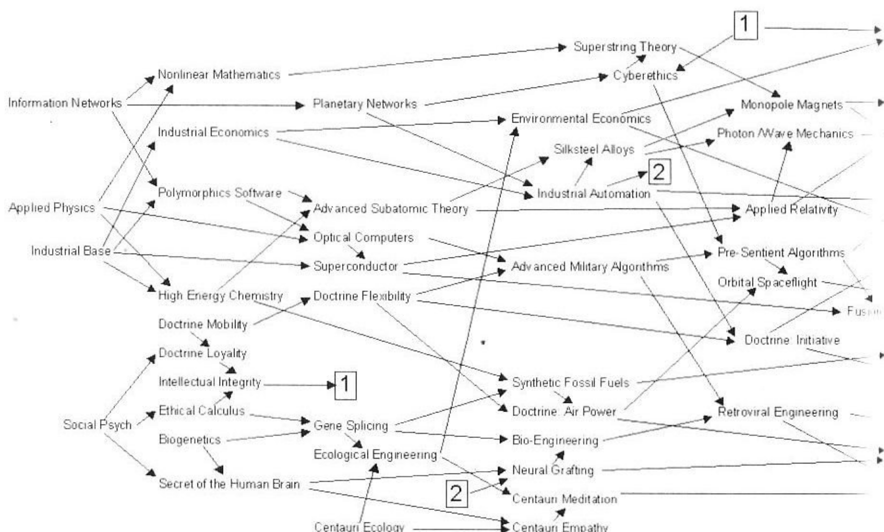
Witam wszystkich w waszym ulubionym programie! Dziś w De-lano-tekcji zamierzamy zająć się tajemniczą planetą Alpha Centauri. Niedawno przybyło na nią siedem lądowników z Niebieskiej Planety. Kto w nich przyleciał? Jak przyjęła ich nowa planeta? Dlaczego wysłane na zwiady patrole nigdy już nie powrócą? Czy Lady Deirdre jest córką doktora Prokhora Zakharova? Jeśli chcesz wiedzieć, pozostań z nami, gdyż odpowiemy nie tylko na te, ale i na wiele innych intrygujących cię pytań.

BLOK REKLAMOWY – SIŁA PIĘŚCI

Nie pieniądze, ani pogaduszki przy stole dają prawdziwą władzę. Siła drzemie w dobrze wyszkolonej i licznej armii. Dlatego powinieneś wybrać nas: SPARTAN FEDERATION. Da ci to (+2) Morale, (+1) Police, (-1) Industry. Nie będziesz wydawał dodatkowych minerałów na wprowadzanie nowych prototypów. Nie akceptujemy jedynie Wealth w Social Engineering. Pierwszych pięciu chętnych otrzyma kalendarz ze zdjęciami naszej przywódczyni: Colonel Santiago!

BING BONG! W tym okrutnym świecie przetrwać można tylko dzięki wierze. Przyłącz się do THE LORDS BELIEVERS. Siła wiary daje naszym jednostkom bonus ataku +25%. Technika to błędny kanał zaśmiecający umysły, dlatego do 2110 roku przysięgliśmy nie gromadzić research points. Z tego samego powodu nie wprowadzimy nigdy Knowledge w So-





cial Engeneering. Nasze parametry to: (+1) probe, (+2) support, (-2) research, (-1) planet. Tylko z nami zasłużysz na Niebo! BING BONG!

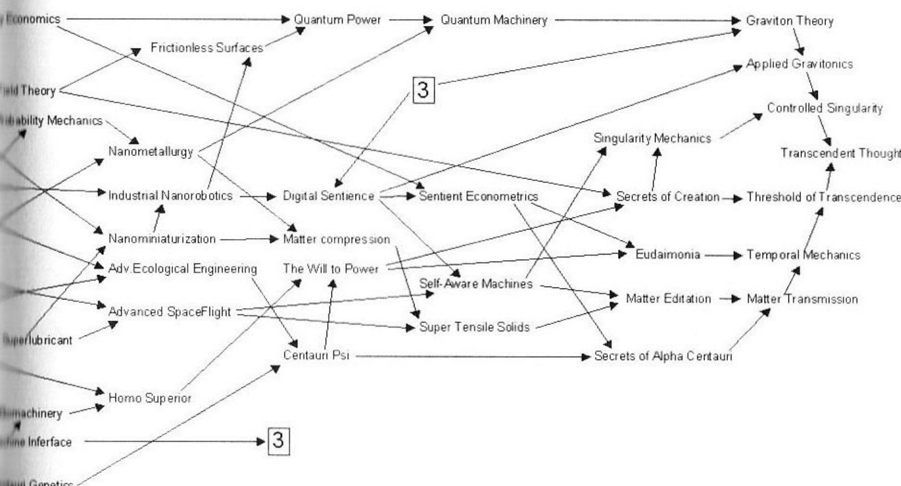
Wita cię Sheng-Ji Yang z HUMAN HIVE. Tylko żółta rasa potrafi być karna i pracowita, a prawdziwa siła to potencjał ludzki. Dajemy ci: (+1) growth, (+1) industry, (-2) economy, a także perimeter defence w każdej bazie. Jeśli nie przeszkadza ci brak demokracji, a chcesz wygrać, przyłącz się do nas!

JAK SOBIE POŚCIELESZ ...

Możliwości konfiguracyjne w Alpha Centauri są znaczne. W customize rules możesz stworzyć grę według własnych potrzeb. Do istotnych elementów należą: Do or Die – nie restartowanie raz wyeliminowanych graczy (ma znaczenie tylko w początkowym okresie gry), oraz Blind Research – czyli brak możliwości precyzyjnego wskazywania kolejnych projektów naukowych, a jedynie ogólnych ich kierunków. Poprzez regulację możliwych wariantów odniesienia zwycięstwa, większą agresywność komputera czy spowolnienie odkryć, możesz podkreślić znaczenie strefy militarnej lub ekonomicznej. Niech gra toczy się według zasad, które ty podyktujesz!

TERRA(Z) FORMERS

Jak najwcześniej wyprodukuj jednostkę formers i zatrudnij ją do budowy infrastruktury. Opłacalność danej przemiany można ocenić klikając na okienko informacyjne terenu. Ukaże się produkcja aktualna i zmiany, jakie wynikną przy budowie farmy, kopalni lub baterii słonecznych. Nie uwzględniono lasów, ale ich efekt można sobie policzyć także w czystej formie, a wynosi on: 1n,2m,1e plus ewentualne bonusy terenowe i oczywiście efekty odkryć. Dlatego na początku gry lasy to najkorzystniejsze rozwiązanie. Jedynie na terenach podmokłych (ze względu na dużą wartość nutrientu) nie opłaca się ich wprowadzać. Las mą dodatkowe atuty: zmniejsza szkody ekologiczne, a także, podobnie jak grzyby, sam się rozrasta. Produktywność lasów istotnie poprawiają Tree factory i Hybrid forest.



Rzeki oferują bardzo korzystne parametry produkcji. Za pośrednictwem formersów możesz sprawić sobie własne dorzecze ("drill to aquifer"). Ponieważ ciek poprowadzony zostanie od punktu prac aż do oceanu, logiczne wydaje się dokonywanie tego rodzaju przemian daleko od brzegów.

Brakuje ci miejsca, a tuż obok znajduje się pusta wyspa. Trzeba wysłać na nią desant. A może po prostu połączyć wyspy ze sobą. Jako jedność wszystko będzie pracowało sprawniej. Wystarczy podwyższyć teren. Podobnie jeśli chcesz odciąć się od niewygodnego przeciwnika, pogrąż łączący was wycinek terenu w odmętach oceanu.

Tylko lądowe jednostki formers mogą wyciągnąć teren z wody. Aby to osiągnąć, muszą podwyższyć sąsiedni obszar. Podobnie jest z zatopieniem terenu. To robota dla sea formers, którzy obniżą sąsiedni teren morski. Wodni robotnicy posłużyć mogą także do zmniejszenia głębokości oceanu (płycej niż 1000 m), co da możliwość założenia farm kelpu. Generalnie dokonywana przez wszystkie rodzaje formersów zmiana wysokości na podlegającym pracom polu wynosi ok. 1000 m.

MIASTO MOJE, A W NIM

Najlepsza lokalizacja miasta? Postaraj się aby w jego zasięgu znalazły się bonusy terenowe: nutrientu, minerałów i energii, a także obeliski lub rzeka. Pamiętaj, że na początku potrzebny jest przede wszystkim nutrient, a jego produkcja zawsze większa jest na terenach wilgotnych. Dokładnie policz zasięg miast, by nie zabierały sobie wzajemnie terenu.

- Osadom morskim najlepsze warunki rozwojowe zapewniają plantacje kelpu. Gdy zgłębisz sekrety planety, zagrzybienia staną się jednym z efektywniejszych pól wodnych.

- Drogi dodają jeden minerał tylko przy kopalni i tylko na rocky squares. Nie buduj dróg gdzie się tylko da – wzorując się na komputerze. Wpływają one negatywnie na ekologię, a poza tym, jak taki pokryty równym dywanem dróg teren wygląda! Wystarczy, gdy poprowadzisz optymalną trasę od miasta do miasta.

- Przeznacz przynajmniej jedno miasto na pracę nad wynalazkami. Inne pomniejsze funkcje, jak produkcja jednostek czy stacji orbitalnych, przypadnie innym osadom. Zadbaj,

aby twoje "miasto złotej myśli" nie było jednocześnie jedyną stocznią zdolną do sprawnej produkcji jednostek morskich.

- Zawsze rozważ, któremu miastu przydzielić sekretny projekt oddziałujący bezpośrednio na miejsce jego produkcji. Dobrze jest skupić w jednym mieście budynki specjalne zwiększające procentowo produkcję lub efektywność. Takie skumulowanie efektów daje nam miasto o gigantycznych wręcz współczynnikach. Tajne projekty nie wiążące się bezpośrednio z miejscem ich postawienia możesz zlecać pozostałym osadom.

- Wykorzystuj znalezione artefakty podłączając je do Network Node. Wynalazek który otrzymasz jest nieporównywalnie cenniejszy od chwilowego przyspieszenia produkcji.

- Jeżeli w danym momencie nie masz w mieście niczego interesującego do produkcji, możesz magazynować minerały, ustawiając produkcję tajnego projektu o wysokim nakładzie. Może być to nawet projekt realizowany w innym miejscu, gdyż chodzi o to, by kumulować minerały i, gdy pojawi się nowy budynek lub projekt, przestawić produkcję. Na wyższych poziomach taka operacja wiąże się niestety z procentową stratą.

- Gdy wzniesiesz tajemny projekt, służący jako element infrastruktury w każdej posiadanej bazie, zlikwiduj powielone przez niego podstawowe budowle tego typu (gwiazdka przy spisie budynków miasta). W działaniu nic się nie zmieni, a zmniejszysz koszty utrzymania i szkody ekologiczne. Przykładem może być Cyborg Factory, służące wszędzie jako Bioenhancement Center.

- Po odkryciu odpowiednich wynalazków z nurtu discover, bazy z Aerospace complex będą mogły produkować stacje orbitalne zasilające każdą bazę w nutrient, minerały lub energię. Warto budować Aerospace complex w każdym mieście, gdyż wtedy otrzymywały będą one jedną jednostkę surowca za każdego satelitę, a nie tylko pewien procent. Orbitalne fabryki żywności to najlepszy sposób na wyżywienie wielkich miast, w których pojawiają się problemy z żywnością.

- Przeciwdziałanie szkodom ekologicznym jest istotne, gdyż w przeciwnym razie dojdzie do zmian klimatycznych powiązanych z wahaniami poziomu wód.

- Jeśli miastu brakuje żywności, lub nie możesz opanować niezadowolenia, zmniejszaj jego populację poprzez budowę colony pod.

BLOK REKLAMOWY – POKÓJ I RÓWNOWAGA

Kochasz przyrodę, starasz się ją chronić i jednocześnie zrozumieć? Lady Deirdre z GAIA'S STEPDAUTHERS oferuje ci: (+1) planet, (+2) efficiency, (-1) morale, (-1) police. Z nami grzyby nie będą twą zmorą. Dostaniesz (+1) nutrient z każdego "zagrzybionego" pola. Nie zaakceptujemy tylko Free Market economics, gdyż wtedy nikt się z przyrodą nie liczy.

BING BONG! Odłóżcie broń, bracia i siostry. Usiądźmy do wspólnych rozmów. Wszystko można załatwić przy stole. Stań po stronie PEACEKEEPING FORCES. Twoi ludzie będą szczęśliwi. Na czterech mieszkańców przypadał będzie jeden Talent. Będziesz mógł przekraczać o dwa wielkość populacji warunkowaną przez Hab Complex. A co najważniejsze twoje głosy będą liczyć się podwójnie przy wyborach Planetary Guvernor i Supreme Leader. Zarzucają nam biurokrację i spowodowane nią (-1) efficiency. To prawda, ale przynajmniej nigdy nie zhańbimy się polityką państwa policyjnego. BING BONG!

POLITYKA SILNEJ RĘKI

Social Engineering (w Menu:HQ lub po prostu E) pozwala ustalić społeczny model twojego państwa określany przez: system polityczny, system ekonomiczny, najistotniejsze priorytety, oraz wzór przyszłości. Poszczególne modele pojawiają się po opracowaniu odpo-

wiadających im technologii, a każdy z nich przynosi określone zmiany współczynników, których suma wraz z modyfikatorami danej frakcji oraz tajnymi projektami składa się na ostateczny efekt społeczny. Jak dobrać najlepszą kombinację modeli? Każdy współczynnik ma granice, w których wywołuje zmianę. Zwiększanie Economy powyżej trzech nie poprawia już produkcji energii, podobnie jak spadek Industry poniżej trzech nie podbije kosztu mineralowego więcej niż o 30%. Nie opłaca się zatem zwiększać współczynnika powyżej granicy zmian jego oddziaływania. Z drugiej strony, jeśli współczynnik osiągnął już najniższą "oddziałującą" wartość, to z powodzeniem możesz pozwolić mu spaść jeszcze niżej.

Teraz kilka słów o powiązaniach między social engineering, a tajnymi projektami.

- Jeśli zbudowałeś The Hunter-Seeker Algorithm (dostępny po wynalezieniu Pre-Sentient Algorithms), to spokojnie możesz sobie pozwolić na minusy w Probe. Zresztą uważam, że nawet bez tego projektu nie trzeba się martwić o minusy na probe. Generalnie i tak przecież nie powinieneś dopuścić by wrodzy sabotażyści docierali do twoich miast.

- Tajny projekt The Network Backbone usuwa negatywny efekt przy Cybernetic Society, a The Cloning Vats eliminuje ujemne modyfikatory przy modelach Power i Thought Control.

- The Living Refinery daje (+2) support, a The Ascetic Virtues (+1) police.

- The Self Aware-Colony będzie zwiększało liczbę dostępnych jednostek policji tylko wtedy gdy police będzie wynosiło minimum (-1).

- Działanie The LongevityVaccine jest ściśle uzależnione od funkcjonującego modelu ekonomicznego.

A oto kilka propozycji kombinacji nie uwzględniających modyfikatorów poszczególnych frakcji (zainteresowanych odsyłam do bloków reklamowych). W nawiasach przedstawiłem kolejno modele (politics : ekonomics : values : future society).

* (Democratic : Planned : Wealth : Eudaimonic) Maksymalizacja rozwoju miast. Bardzo niskie morale i support.

* (Police State : Planned : Knowledge : Cybernetic) Najszybsza wynalazczość. Spadek przyrostu ludności.

* (Democratic : Free Market : Wealth : Eudaimonic) Ustawienie na maksymalne pozyskiwanie energii. Niemal zupełnie uniemożliwia wszelkie działania wojenne. Oddziały muszą stacjonować w bazach. Niskie morale, a do tego znaczne szkody ekologiczne.

* Na czas wojny (Police State : Green : Power : None), a przy wyposażeniu wojsk w Clean Reactor, lub przy wybudowanym The Cloning Vats (Police State : Green : Power : Thought Control). Generalnie nie polecam wybierania ustawień wojennych na długi czas. Ekonomia jest ważniejsza i to ona decyduje o twojej sile.

NIE UFASZ MI? ZAWRZYJMY PAKT

Generalnie wyznacznikiem polityki frakcji kierowanej przez komputer jest jej pozycja. Jeśli jest jedną z dwu najsilniejszych, występuje z pozycji mocniejszego i niemal szuka pretekstu do rozpoczęcia vendetty (gdy znajduje się na drugiej pozycji dotyczy to również polityki wobec lidera). Komputerowy przeciwnik z pozycji trzeciej lub niższej jest bardziej skłonny do zawierania paktów i traktatów.

- Nim zaatakujesz przeciwnika z którym utrzymujesz stosunki dyplomatyczne, postaraj się najpierw wywołać vendettę drogą polityczną. Jeśli stale będziesz łamał umowy i pakty znacznie pogorszy się twój wizerunek na arenie planetarnej i ciężko będzie ci z kimkolwiek rozmawiać. W skrajnym przypadku możesz nawet wywołać przeciwko sobie globalną vendettę.

- Wymieniaj się wynalazkami, chyba że różnica poziomów ich zaawansowania jest niepomiernie niekorzystna. Wymianą przyspieszasz rozwój swój i jednego ze swoich konkurentów. Pozostali zawsze będą o ten krok do tyłu. Nigdy nie sprzedawaj wynalazków za mapy!

- Nim dasz komuś pożyczkę zastanów się, czy przypadkiem nie zginie on w najbliższym czasie, do grobu zabierając ze sobą twoje pieniądze. Z drugiej strony dobrze jest pożyczać pieniądze słabym przeciwnikom naszych wrogów, traktując je właściwie jako działające w naszym interesie dotacje. Jeśli udzielisz komuś pożyczki, znacznie poprawi się jego nastawienie do ciebie. Może nawet zagłosuje zgodnie z twymi interesami na najbliższym posiedzeniu rady.

- Projekt The Empath Guild dostępny po odkryciu Centauri Empathy zwiększa o 50% liczbę głosów na posiedzeniach rady. Postaraj się, by znajdował się w twoich rękach i w żadnym razie nie pozwól, by dysponowało nim silne Peacekeeping Forces.

GDY ZBRAKNIE SŁÓW

Polityka polityką, ale historia uczy nas, że odpowiednia siła militarna to największy argument w rozmowach. Trzeba zdać sobie sprawę z tego, że wojna w ALPHA CENTAURI toczy się powoli. Pokonanie długiego odcinka przez jednostkę lądową trwa kupę czasu. Czasem szybciej wyprodukujesz oddział w słabszym mieście, niż ściągniesz go z odległego miejsca. Alternatywą dla utrzymywania dużych garnizonów jest znaczny udział helikopterów lub samolotów w siłach obronnych. Można je szybko przerzucać dla wsparcia aktualnie zagrożonego miejsca.

Najlepszą jednostką jest helikopter. Możliwość wielokrotnych ataków w tej samej turze kosztem jednego punktu ruchu to potężna umiejętność. Samolot jest od niego szybszy, ale atakuje tylko raz, ponadto gdy zabraknie mu paliwa zostanie zniszczony. Helikopter w takiej sytuacji dozna jedynie uszkodzeń. Jedyną wadą "wiatraka" jest brak możliwości zajmowania wrogich miast. Wystarczy jednak wesprzeć go birds of chiron i miasta padają w ciągu jednej tury. Najpierw helikopter eliminuje obrońców (może atakować, aż zostanie mu 1 punkt ruchu). Latające mindwormsy zajmują oczyszczoną bazę, a wtedy może w niej wylądować wiszący nad miastem helikopter. Tak małe siły wystarczają przy założeniu istnienia pewnej przewagi technicznej nad wrogiem. W innym wypadku liczba helikopterów musi być odpowiednio większa.

- Punkty strategiczne stanowią miasta z sekretnymi projektami. Korzysta z nich ten, kto je aktualnie posiada, a nie ten, kto je opracował. Pilnuj zatem swojej "tajnej stolicy", gdyż jeśli komputer ją przejmie stracisz wpływ wszystkich tamtejszych projektów, a to może z kolei wywołać drastyczny kryzys w całym państwie (brak neutralizacji niezadowolenia, mniejsza produkcja, itd.)

- Do wrogich miast na wodzie wkraczać mogą jedynie oddziały z Amphibious Pods oraz statki. Dlatego jeżeli masz do czynienia z dużą ilością baz morskich, nabierz zwyczaju produkcji jednostek desantowych. Zapewni to twoim siłom pełną operatywność. Jednostkami powietrznymi możesz oczyszczać bazy z obrońców. Siłom lądowym lub morskim pozostanie tylko je zająć.

- Na początku potrzebujesz jak największej ilości jednostek do odkrywania terenu. Funkcję tę spełniać może znaleziony artefakt. Nie można nim jedynie odkrywać supply pod (zostanie zniszczony).

- Zdobyte w supply pod jednostki nie mają przydziału do żadnego z miast. Nie przydzielaj ich do nikąd i staraj się tracić inne wojska, gdyż te pojazdy nie obciążają cię swoim utrzymaniem.

- Standardowe rakiety mają dużą siłę uderzeniową i zasięg, ale to broń jednorazowego użytku, zatem nie jest ekonomiczna. Warto mieć niewielką ich ilość w newralgicznych punktach, by w razie potrzeby móc szybko i mocno uderzyć.

- Obeliski umożliwiają natychmiastową naprawę jednostek. Stanowią zatem ważne obiekty militarne. Jeśli to możliwe, staraj się ustawić na nich oddziały zarówno podczas obrony, jak i zdobywając wrogie miasto. Wystarczy spacja i pozostający na pozycji oddział będzie mógł skorzystać z uzdrawiającej mocy obcej technologii.

- Nie atakuj wrogiego miasta jedną jednostką. Komputer w miejsce zniszczonego oddziału postawi nowy. Tym sposobem oblężenie może trwać do wyczerpania się energii wro-

ga (chyba, że o to ci właśnie chodzi). Postaraj się o jednoczesne uderzenie minimum dwoma oddziałami. Wtedy pierwszy zniszczy obrońcę, a drugi będzie mógł zająć miasto.

- Możesz zlecić jednemu z miast masową produkcję wojska, ale przy niskim support musisz zadbać o rozdzielenie przydziału produkowanych jednostek na inne osady. W przeciwnym razie twoja armia bardzo ograniczy możliwości produkcyjne takiego miasta. Przy ofensywie możesz nabrać zwyczaju przydzielania atakujących jednostek właśnie zdobytym miastom.
- Jeżeli miasto zostanie przejęte lub zniszczone, utrzymywane przez nie jednostki zostaną automatycznie przydzielone najbliższej osadzie.
- Ostrzał artyleryjski dostępny dla niektórych jednostek lądowych i statków, jest słaby. Pozwala jedynie pognębić wroga, nie dając mu możliwości spokojnej naprawy uszkodzeń. Ostrzałem można niszczyć infrastrukturę, co przydaje się statkom czatującym przy wrogim nabrzeżu.
- The Hunter-Seeker Algorithm dostępny po odkryciu Pre-Sentient Algorithms zapewnia całkowitą odporność przeciwko wrogim Probe team.
- Gdy tylko będziesz mógł, wyposażaj oddziały w clean reactor. Nie będą obciążać miasta swoim utrzymaniem. Przy support minimum trzy, clean reactor traci na znaczeniu.

NAJWAŻNIEJSZE TO DOBRZE ZACZĄĆ

Rozpoznaj wyspę, na której się znajdujesz. Przechwyć jak najwięcej supply pods. Wyprodukuj formera i natychmiast skieruj go do pracy (lasy). Gdy twoje pierwsze miasto osiągnie trzech mieszkańców, załóż kolejną osadę. Wymień doświadczenia intelektualne z najbliższymi sąsiadami (na mapy się nie wymieniaj). Następnie wyprodukuj 2-3 oddziały (chyba, że zyskasz je dzięki supply pods) i rozpocznij wojnę z sąsiadami, którzy mieszkają zbyt blisko ciebie (po kolei panowie, po kolei). Nie powinieneś mieć problemów z ich wyeliminowaniem. Postaraj się przy tym przejmować, a nie niszczyć wrogie miasta. Jeśli Do or Die nie jest włączone, przeciwnik nie zostanie unicestwiony, ale zyskasz przestrzeń i spokój. Idealnym rozwiązaniem jest oczyszczenie z intruzów całej wyspy, ale rolę odgrywają tu także warunki geograficzne.

BLOK REKLAMOWY – WIEDZA I PIENIĄDZE

Postęp i wiedza to przyszłość. Kto pierwszy wkracza w przyszłość, ten zwycięża. Doktor Prokhor Zakharov radzi wybrać UNIVERSITY OF PLANET. Gdzie indziej dostaniecie (+2) research, przy jedynie (-2) probe i każdą bazę standardowo wyposażaną w network node? Przenikliwe umysły powodują, że z każdych czterech ludzi jeden to drone, ale dzięki temu Fundamentalist Politics pozostanie dla ciebie obce. Teraz w okresie promocji dodatkowa technologia na samym początku! Zaufaj Doktorowi Zakharovowi.

BING BONG! Jesteś weteranem ekonomicznych strategii? Zatem nie musimy przekonywać cię, iż prawdziwa siła drzemie w potężnym przemyśle i płynących z niego pieniądzach. Za nie kupić można niemal wszystko (czy widziałeś już najnowszy katalog MORGAN INDUSTRIES?). To prawda, że Hab complex będzie ci potrzebny dla zwiększenia populacji miast powyżej czterech, ale na samym początku dostaniesz 100 dodatkowych jednostek energii. Ponadto otrzymywać będziesz bonusy przy traktatach, paktach i pożyczkach. Nasze paramtery: (+1) economy, (-1) support. Uważamy, że Planned Economics zabija dynamiczny rozwój, dlatego nie dopuszczamy jej stosowania. BING BONG!

EPILOG

Czas odpowiedzieć na najciekawsze z postawionych na wstępie programu pytań. Otóż Lady Deirdre Skye JEST córką Prokhora Zakharova. Doktor ma jednak jeszcze jedno nieślubne dziecko stojące u szczytu władzy. Jeśli chcesz wiedzieć kto to i co ma z tym wspólnego niejaki Sid Meier, zapraszamy za tydzień!

Adam Lomnic "Sheeana"

CLOSE COMBAT 3: RUSSIAN FRONT

Jeżeli choć przez kilka chwil siedziałeś przy tej grze, to zauważyłeś zapewne, że dobrze odwzorowuje ona wydarzenia historyczne. Grając po stronie Niemców nie da się obronić Berlina i wygnać Rosjan poza granice III Rzeszy. Takie elementy są z góry ustalone i niezmienne. Wyobraźcie sobie moje zdziwienie, gdy włączyłem sobie tę właśnie misję i w pierwszych sekundach rosyjskie czołgi unicestwiły ponad połowę mojej "armii". Nie będę szczegółowo opisywał sposobów na przejście każdej kampanii, ponieważ nie ma to sensu. Możliwości konfiguracyjne jednostek są duże, więc istnieje niemało możliwości rozegrania starcia. Postaram się pokazać, jakie jednostki sprawdzają się najlepiej w określonych działaniach i co robić, gdy zza wzgórza wyjeżdża niemiecka Pantera, a ty czujesz, że właśnie przegrałeś.

Jednostki

Mortar 50mm. Najlżejszy z dostępnych moździerzy. Znajduje się w wyposażeniu zarówno wojsk rosyjskich jak i niemieckich. Jego największą zaletą jest możliwość rażenia celu z dużych odległości bez konieczności jego obserwowania. W takim wypadku celność może być mniejsza, a żołnierz obsługujący działo będzie meldował "firying blind" albo "can't see". Nadaje się do atakowania i rozpraszania piechoty. W większości przypadków nie będzie w stanie zadać poważnych strat nieprzyjacielowi, ale przyciśnie piechotę do ziemi i osłabi impet natarcia.

Mortar 80 (82 Rosjanie)mm i 120mm. Zastosowanie podobne jak w pierwszym przypadku. Kaliber 120mm staje się dostępny w późniejszych latach wojny. Bezpośrednio nie można atakować celów opancerzonych, jednak trafienie może uszkodzić czołg czy ciężarówkę. Aby się to udało, należy rozkazać ostrzeliwać teren w pobliżu poruszającej się jedno-



stki. Szanse na sukces są największe w przypadku "armored car" i wszelkich pojazdów typu "halftrack". Większe działa obsługuje więcej żołnierzy, którzy wezmą mniej amunicji. Do 50mm mamy 80 pocisków, do 78mm 50, a do 120mm tylko 30. Istotną rolę odgrywa szybkość przemieszczania się. Przeniesienie małego mortara o kilka metrów zajmie mniej czasu niż ciężkiego. Osobiście, jeżeli mam wybór, często stosuję parę 50 i 80mm. Komputer prawie zawsze posiada jakiś oddział z moździerzem. Najgorsze jest to, że atakuje po pierwszych manewrach piechoty i to nawet, jeżeli nie ma prawa ich widzieć! Znalazłem na to sposób. Nie widać samych strzelających, ale widać dymek ulatujący z lufy zaraz po wystrzale. W ten sposób da się szybko namierzyć wroga i skierować w tamtym kierunku swoje działa.

Piechota. Wbrew pozorom bardzo ważny, a czasem wręcz niezbędny element armii. Ja używam jej najczęściej do zajmowania strategicznych pozycji i obserwowania terenu. Oddziały lekkie mają niewielkie zastosowanie, padają jak muchy i nie są w stanie wyrządzić wrogowi wielu szkód. Dopiero "heavy infantry" nadają się do konkretnych działań (niemieckie "shock troops" obsadzone chłopakami z SS i rosyjskie "combat engineers"). Najczęściej każda piechota posiada granaty, niektórzy koktajle Mołotowa (niemieckie "rifle/firebombs"). Są dobre na inną piechotę, a bywa, że i pojazd opancerzony im ulegnie. Prócz zwykłych oddziałów istnieje kilka wyspecjalizowanych. Najpotężniejszym i najbardziej wydajnym jest zespół wyposażony w miotacze ognia. Jak działa ta broń nie muszę chyba nikomu wyjaśniać. W grupie mamy tylko dwóch żołnierzy, kosztują około 45, a robią zamieszania za cały pluton. Mają ograniczony zasięg, ale stuprocentowa wydajność kompensuje ten brak. Płomieniom nic się nie oprze, nawet czołg! Potrafią w ciągu sekundy spalić cały oddział wroga. Grając po stronie Rosjan, do każdej grupy Combat Engineers standardowo dostajemy jednego gościa wyposażonego w miotacz. Jeżeli zginie, to sprzęt po nim zabierze najbliższy żywy.

Poza nimi istnieje kilka rodzajów piechoty z ciężkimi karabinami maszynowymi (HMG, SMG, LMG itp.). Najczęściej biegają w trzyosobowych zespołach. Nie nadają się do szturmów, ale warto ich usadowić na wzgórzu. Nie ma takiej piechoty, która by się przedarła przez ich ogień. Doskonałą lokacją początkową dla tych jednostek może być budynek. Następnie mamy oddziały przeciwczołgowe (niemieckie panzerschreck oraz rosyjska bazooka i AT rifle). Rewelacja w obronie wsi przed penetracją obcych czołgów. Należy je umieścić w domku leżącym na obrzeżu wsi, ale nie zupełnie z zewnątrz, by uniknąć ostrzału. Skuteczni są również przeciwko piechocie, jednak ograniczona amunicja zmusza do oszczędnej walki. Pozostali jeszcze "scouts" i "snipers" ale ich opis pominę ze względu na znikome zastosowanie.

Czołgi. Zdecydowanie najlepszymi czołgami dysponują Niemcy. Ich Pantery i Tygrysy mają dużą przewagę nad rosyjskimi T 34 i ciężkimi "Joseph Stalin". Czołgi właściwie nadają się do wszystkiego, może z wyjątkiem penetracji wrogich budynków. Ich zasięg ostrzału jest ograniczony jedynie przeszkodami terenowymi. Rządzi zasada, że lepszy czołg jest droższy i najczęściej nowszy. Pomimo tego Pantera jest droższa od Tygrysa. Osobiście wolę te pierwsze ze względu na znacznie większą mobilność. Czołgi najlepiej ustawić w miejscach, skąd będą miały największą widoczność, np. na wzgórzach. Takie rozwiązanie umożliwia prawie natychmiastowe eliminowanie wszelkich pojawiających się czołgów wroga. Rzadko kiedy zdarza się sytuacja, kiedy wróg będzie do nas strzelał, a my nie będziemy mogli go zobaczyć. W takim wypadku należy się niezwłocznie wycofać (o ile nie jest za późno). Komputer nie rozstawia swoich czołgów na otwartym terenie. Dopiero po chwili wyjeżdżają one z lasu i zza budynków. Robią to najczęściej pojedynczo i mamy wtedy nad nim dużą przewagę. Jak już wspominałem, czołgi nadają się do wszystkiego, zwłaszcza do likwidacji piechoty. Wszystkie manewry należy jednak robić z rozwagą, gdyż łatwo można wystawić się na strzał jakiejś armacie przeciwpancernej. Aby tego uniknąć, należy odpowiednio wcześnie zrobić zwiad piechotą, albo poruszać się dużymi grupami. Wtedy zawsze znajdzie się czołg, który zauważy działo wcześniej niż ono jego.

Wypada wspomnieć o fantastycznej jednostce wyposażonej w miotacz ognia (Niemcy MarkII flame, Rosjanie T34 flame). Gdy to tylko możliwe, staram się mieć jeden z nich w swoich siłach uderzeniowych. Zaletą MarkII są dwa działa ogniowe i oddzielni żołnierze do obsługi każdego z nich. Zieje ogniem jak z wodnej armatki. W T34 działem ogniowym zajmuje się kierowca i dlatego nie zawsze może strzelać, ale ma za to armatę standardową i większy pancerz od MarkII.

Działa AT (anti tank). Jak sama nazwa wskazuje, ich misją jest zwalczanie czołgów. Nie są zbyt mobilne (najcięższe AA 88mm nie mogą się poruszać) i powinniśmy je ustawić w takim miejscu, by mogły razić jak największy teren. Jeżeli już musimy je przemieścić, to najwyżej kilkanaście metrów. Po wydaniu takiego rozkazu cała obsługa marnuje masę czasu na odwrócenie armaty, podniesienie jej, nie wspominając już o samym transporcie. Sprytną lokalizacją jest budynek. Raz, że stanowi dodatkową ochronę, dwa, trudniej takie działo zauważyć i zlokalizować. Ich zasadniczą zaletą jest niska cena, dlatego są dobrą alternatywą, jeżeli nie stać nas na czołgi. Jeżeli już jakieś kupowałem, to tylko najcięższe (AA potrafi narobić niezłego zamieszania).

Halftrack i Armored car. Pojazdy charakterystyczne dla armii niemieckiej. Półciężarówki na bagażniku przenoszą wszystko to, co uniesie ze sobą piechota, od karabinów po moździerze. Zastosowanie poszczególnych akcesoriów omówiłem w rozdziale o piechocie. Jedyna różnica polega na tym, że takiego pojazdu nie da się zniszczyć byle karabinkiem, ale w konfrontacji z czołgiem nie ma absolutnie żadnych szans. Na tym polega mankament tej broni. Jako ciężarówka ma swoje rozmiary i nie wszędzie może wjechać. Nie należy specjalnie paradować po otwartych przestrzeniach, by uniknąć poczęstunku w postaci kuli armatniej, która z pewnością dokona skutecznej penetracji wnętrza pojazdu. Wehikuły da się również łatwo zniszczyć moździerzami (zwłaszcza 120mm). Ta uciążliwa wada decyduje o ograniczonym zastosowaniu jednostek. Przyznam szczerze, że grałem nimi tyle, co musiałem. Podobnie sytuacja wygląda w przypadku armored car. Te pojazdy posiadają działo przeciwczołgowe, jednak tak jak w poprzednim przypadku nie nadają się do tego typu działań. Uważam, że zdecydowanie szkoda na to pieniędzy (punktów).

Wyjątkiem od wszystkiego, co napisałem wyżej, jest halftrack wyposażony w rakiety ("rocket carrier"), jedyny tego typu pojazd w grze. Można go nabyć tylko w armii niemieckiej. Posiada sześć rakiet, które wystrzeliwuje w dowolne miejsce na polu bitwy, bez względu na ukształtowanie terenu (strzelniczy będzie komunikował "can't see" (nie widzi)). Rakieta jest w stanie zniszczyć każdy cel, a skierowana przeciwko piechocie bywa zabójcza (jeden pocisk eliminuje cały (!!) oddział). Celność maleje wraz ze wzrostem odległości od celu. Mankament to długi okres ładowania rakiet wynoszący 30 min. (wg instrukcji, sam nie sprawdzałem). Pancerz też pozostawia wiele do życzenia, jednak specyfika broni nie wymaga ciągłego przemieszczania się. Można się schować za górką i stamtąd razić wroga.

Cała reszta. Pozostały jeszcze niewiele warte armaty przeciwpiechotne (żołnierzy na otwartym polu doskonale ściąga karabin zamontowany w czołgu) i "tank destroyery" (niszczyciele czołgów). Te lepsze (niemieckie Jagdtiger, Elefant, Jagdpanther i rosyjskie JSU 152, SU 152 i SU122) kosztują fortunę, ale w polu spisują się świetnie. Nie posiadają ruchomej wieżyczki, więc by razić cel muszą się obracać całe. Należy się w nie zaopatrywać w sytuacjach, kiedy wiemy, że wróg będzie dysponował pokaźnymi siłami opancerzonymi.

To niemal wszystkie jednostki. Jednak ta wiedza jest jeszcze niekompletna. Żołnierzom w grze zaimplementowano zaawansowane tryby reagowania zależne od jego morale, pozycji na polu walki, strony wygrywającej, lokalizacji dowódcy. Znaczy to mniej więcej tyle, że nie każdy zawsze będzie robił to, czego od niego oczekujesz. Grupa może nawet odmówić wykonania rozkazu. Dzieje się tak w sytuacjach, gdy grupa napotyka silny opór nieprzy-

jaciela, kiedy oddział jest w panice, albo gdy każemy atakować cel, któremu nie są w stanie wyrządzić krzywdy. Oddzielnym elementem jest morale żołnierzy. Im bliżej znajduje się dowódca i im mniej ciał "swoich" dookoła, tym większe morale. Jest ono wyświetlone obok każdego żołnierza w tabelce charakterystyki oddziału. Zielone "healthy" oznacza stan najlepszy, zaś czerwone "broken" albo "panic" najgorszy. Wypad na tyły wroga, z dala od frontu, często kończy się spadkiem zdolności bojowych i w konfrontacji z pierwszym wrogiem chłopaki się poddają.

W walce możliwe są różne sytuacje. W pewnej misji penetrowałem wieś zwykłą piechotą. W jednym z budynków napotkałem na oddział wroga dysponujący ciężkim sprzętem. Straty były po obu stronach, ale z czasem moi się wykruszali. Nagle mój dowódca wstał, podbiegł do wroga (kilka kroków), bagnetem zadźgał jednego, drugiego, (!!!) trzeciego i w tym momencie cała reszta poddała się!!! Bohaterski dowódca oczywiście dostał medal. W innej sytuacji moi Combat Engineers napotkali na wzniesieniu wrogi czołg. Od razu odezwał się karabin, który ciął moich jak masełko. Wyciąłby wszystkich w pień, gdyby nie gość z miotaczem ognia. Wstał, podszedł parę metrów i spalił czołg! Teraz zupełnie odmienna sytuacja: chłopakom z "light infantry" kazałem wejść na wzgórze, które było strategiczną pozycją. Zaraz na szczycie dostali się pod ostrzał z moździerza i innej piechoty. Część z nich zginęła, ale bronili się dzielnie i utrzymali pozycję. Nagle patrzę, a tu jeden wstaje i biegnie ile sił z górki w las i dalej gdzie go oczy poniosą. Spojrzałem na jego status, a tam "deserting" (dezertuje). Jak widać na przykładach, reakcja żołnierzy w obliczu zagrożenia potrafi być zróżnicowana, od paniki i dezercji, po heroiczne wyczyny. W przypadku szarży żołnierz najczęściej wykrzykuje długie bojowe okrzyki i kwestie, a w jego statusie słówko "heroic".

Opiszę na trzech przykładowych akcjach sposoby na skuteczne rozgromienie wroga. Załóżmy, że w pierwszej z nich Rosjanie atakują Niemców pochowanych w budynkach we wsi. W pierwszej linii rozstawiamy piechotę z ciężkimi karabinami i Combat Engineers. Wśród nich dowódca. Niżej, na drodze, stoi T34 z dowództwem. Ma duże pole widzenia i w razie czego może szybko dostać się do umiejscowionej wyżej piechoty. W lesie, na wyspie, siedzą chłopaki od moździerzy, którzy niezauważeni mogą ostrzeliwać odległe punkty na mapie. Istotnym elementem wsparcia są działa przeciwczołgowe postawione na wzgórzach. O trafności takiego ustawienia przekonały mnie już pierwsze sekundy rozgrywki. Zaraz na początku górny JSU152 trafił widoczną na mapie ciężarówkę. Odczekałem chwilkę i na drodze pojawiła się następna ciężarówka. I tym razem została momentalnie zdjęta przez jedno z dział. Czekam jeszcze minutę i kieruję pierwsze oddziały na drugą stronę drogi. Póki nie są pod ostrzałem i odległości są niewielkie, można robić to szybko, używając trybu "move fast". W budynkach położonych w głębi wsi należało się spodziewać oporu. Jak się okazało, najmocniej chroniona była poczta. Engineers to świetne oddziały. Po napotkaniu wroga, zanim chłopaki przystąpiły do ataku, ostrzeliwałem budynki z moździerza. Wszystko szło świetnie, póki nie podszedłem pod pocztę. Z góry wyjechała rakietowa ciężarówka i jednym (!!!) strzałem zlikwidowała cały mój oddział. Na dodatek tak głupio stanęła, że moje armaty nie widziały jej. Posłałem w tamtym kierunku czołg z dowództwem. Było to posunięcie nierozważne, gdyż nie wiedziałem, co znajdowało się dalej. I rzeczywiście, na poczcie stacjonowała grupa wyposażona w bazookę. Czołg został momentalnie zniszczony. Zamiast tego (oszczędziłbym czołg) należało od razu przejść do punktu drugiego, czyli wysłać piechotę. Mojej elicie sprawnie i niezauważenie udało się przemknąć pomiędzy budynkami. Gdy dotarli na miejsce, żołnierz z miotaczem ognia spalił ciężarówkę. Pozostał problem samej poczty. Z większej odległości nakazałem ostrzał pozycji wroga. W czasie, kiedy tamci zajęci byli odpowiadaniem na ogień, z drugiej strony budynku doczołgał się inny oddział. Gdy wtargnął do środka, część się od razu poddała, a pozostali spłonęli lub padli od kul. Zaraz potem Niemcy skapitulowali.

W kolejnej akcji zagrałem faszystami. Pole bitwy przedstawia wieś położoną na korzystnie ukształtowanym terenie. Standardowo ustawiłem czołgi na wzgórzu, moździerz zaraz za górką wraz z calutką piechotą. Natychmiast po rozpoczęciu gry zauważono armatę. Została momentalnie ściągnięta przez czołgi. Po chwili wyczekiwania ruszyłem do przodu ciężki sprzęt, a za nim piechotę. Czołgi szybko ostrzelałyby pozycje wroga, gdyby biegnący żołnierze dostali się w pole rażenia Rosjan. Oczywiście odezwały się moździerze, więc musiałem zwolnić tempo. Armia północ zauważyła ciężkie działo przeciwpancerne pomiędzy budynkami. Udało im się uszkodzić jedną Panterę. Gdybym nie poruszał się parami, mógłbym mieć poważne kłopoty. Drugi czołg szybko wyeliminował zagrożenie. Działania zmierzały do okrążenia pozycji wroga. Piechota za czołgami miała szybko dostać się pod osłonę pierwszych budynków. Czołgi ruszyłem na drugą stronę, by raziły ogniem zlokalizowane przez piechotę oddziały. Plan był niezły, ale nie spodziewałem się, że nieprzyjaciel może ukrywać niespodzianki. W pobliżu jednego ze środkowych skrzyżowań zaatakowało mnie działo AT. Obeszło się bez strat, Pantery mają gruby pancerz i są w stanie wytrzymać skoncentrowany ogień. Pod koniec akcji wyszła na jaw jeszcze jedna pozycja załogi AT, w budynku najbardziej wysuniętym na wschód, pod lasem. Tam poległa jedna Pantera, ale ostatecznie straty były niewielkie. Tak się złożyło, iż wyjątkowo na polu bitwy zasłużył się oddział dowództwa, za co oczywiście chłopaki dostali medale.

Znowu opowiedziałem się po stronie Rosjan, może dlatego, że mają znacznie lepszą piechotę (miotacze ognia). Również rozstawiłem czołgi na wzgórzu. Piechurów zaraz za nimi. Mortara można swobodnie zostawić samemu sobie. W takich miejscach nie należy spodziewać się wroga. Po rozpoczęciu rozgrywki czołgi od razu zauważyły wredne niemieckie Stugi na pagórku za błotem. Nastąpiła wymiana ognia, jednak zgodnie z przewidywaniami moje straty były większe. Sytuacji nie uratowały nawet szybko wezwane czołgi, które zostawiłem przy drodze. Zostały albo zniszczone, albo opuszczone przez załogę (paskudna sprawa, ale się zdarza). Niemcom został jeden Stug, a mnie ani jeden czołg.

Potyczka trwała długo, gdyż nie zawsze ciężkie pojazdy rozpadają się po pierwszym trafieniu. Poprowadziłem do boju piechotę, jednak bez wsparcia szybko została przerzedzona. Komputer stosuje słabe algorytmy, gdyż ostatnim Stugiem chciał przedostać się na drugą stronę błotnej rzeki. Pod osłoną lasu przedarłem się w jego pobliże oddziałem Combat Engineers. Leader nawet nie czekał na rozkaz... jak tylko stało się to możliwe, spalił czołg. Pomimo sukcesu, Niemcy zadali mi zbyt duże straty, bym mógł zwyciężyć.

Tyle informacji wystarczy, by wygrywać. Należy pamiętać, jak poruszać się piechotą. Duże znaczenie i konsekwencje ma wybranie "move fast" czy "sneak". W tym pierwszym przypadku chłopaki z pewnością wstaną i pobiegną przed siebie ile sił. Taki rozkaz dla oddziału pod ostrzałem skończy się tragicznie, o ile w ogóle zostanie wykonany. Również w przypadku nagłego napotkania na opór należy najpierw wybrać "defend", a potem "sneak" w kierunku najbliższej osłony. Za każdym razem, kiedy każemy przemieścić się gdzieś piechocie, będzie ona szukać ochrony przed ogniem nieprzyjaciela. Może się zdarzyć, że nie dojdą do końca, gdyż znajdą odpowiednie schronienie. Na koniec jeszcze jedna, ważna uwaga. Doceńcie potęgę miotacza płomieni. Dzięki niemu można narobić ogromnego zamieszania w szeregach wroga. W tej dziedzinie absolutnie nie do przebicia jest niemiecki Mark II.

Powyższe wskazówki powinny ułatwić grę osobom, które wcześniej nie zetknęły się z serią Close Combat. Podczas testów nie udało mi się otrzymać najwyższego odznaczenia, zarówno po stronie niemieckiej, jak i rosyjskiej.

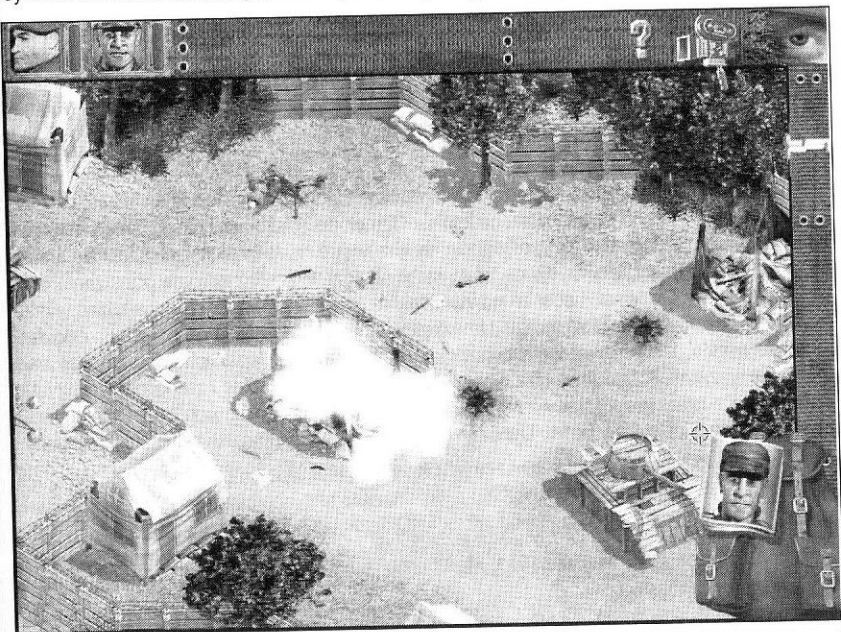
Dominik Kruk "Merlin"

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Poniżej przedstawiam propozycje sposobu wykonania misji. Nikt nie twierdzi, że nie można zrobić tego lepiej czy sprawniej, ale jedno jest pewne: podążając za moimi wskazówkami na pewno ukończysz grę. Niestety programiści nie poprawili wizualizacji pola widzenia Niemców, przez co szybciej niż poprzednio (bo już od pierwszej misji) trzeba zacząć się domyślać, co dany żołnierz tak naprawdę widzi, a czego nie. Nowododane triki trzeba jak najszybciej opanować, bo bez nich ani rusz.

Kilka rad na wstępie. Niemiec, który zauważy komandosa, a później straci z go oczu, zachowuje się niespokojnie – robi częste zwroty i jest mało przewidywalny. Należy unikać tej sytuacji jeśli tylko się da. Jest to nadal dobry sposób na zwabianie Niemca, z tym że jego eliminacja musi się powieść za pierwszym razem. Warto wyrobić sobie nawyk zbierania ciał Niemców w kilka dobrze osłoniętych miejsc. Nie posprzątanie po sobie mści się wcześniej lub później, kiedy jakiś Niemiec wykona niestandardowy ruch i cała akcja bierze w łeb.

Niezłym pomysłem jest branie jeńców i skuwanie ich kajdankami. Nigdy nie wiadomo, czy trzymany na muszce żołnierz nie przyda się w najbliższej przyszłości do odwracania uwagi wartowników. Jeśli nie ma gdzie ukryć ciała, zawsze można spróbować ogłuszyć Niemca, skrępować i zrobić z niego popychadło. Inni żołnierze nie zauważą leżącego na ziemi komandosa, a Niemcowi można kazać udać się w bardziej ustronne miejsce i tam go ponownie skuć/zabić. Więcej podpowiedzi w opisach misji. Wszystkie dotyczą opcji EASY. Jeśli chcesz spróbować sił w wersji HARD, znaczy, że twardziel z ciebie i taki tekst jak ten omijasz z drwiącym uśmieszkiem na twarzy. Jeszcze jedno – opanuj jak najszybciej skróty klawiszowe.



Zielony Beret

JERRY "TINY" MCHALE
Urodzony: 17 października 1909 roku w Chicago, USA
Stopień: sierżant
Waga: 100 kg, wzrost 198 cm
Zwerbowany do US Marines w 1937 roku
1934-37 Mistrz USA w Judo
1938 Reprymenda za ciężkie pobicie czterech mężczyzn w nowojorskim barze
1939 Skazany na 15 lat ciężkich robót za pobicie wyższego stopniem podczas ćwiczeń
1940 Wyrok zawieszono po zwerbowaniu do oddziału komandosów

Operacja na wyspie Vaagso: Awansowany na sierżanta za przeprowadzenie bohaterskiej akcji. Odcięty od swojej jednostki, bez amunicji zdobył wrogi bunkier i wyeliminował jego szesnastoosobową załogę, po czym powrócił za linie sprzymierzonych.

Akcja na lotnisku Tmini: Wyróżniony medalem po ataku na jedną z lotniskowych wież strażniczych z bagnetem pod nieprzyjacielskim ostrzałem. Pomimo otrzymanej lekkiej rany w ramię, zlikwidował piętnastu nieprzyjacielskich żołnierzy zanim wsparli go towarzysze.

Informacje dodatkowe: Sprowokowany reaguje bardzo gwałtownie. Odpoczywa czytając poezję. Zdyscyplinowany. Boi się psów. W stresowych sytuacjach zachowuje spokój i inicjatywę. Indywidualista, wyróżnia się w walce. Broń biała w jego rękach staje się zabójczym narzędziem.

Kierowca

SID PERKINS
Urodzony: 4 kwietnia 1910 roku w Brooklyn, USA
Stopień: szeregowy
Wzrost: 189 cm, waga: 83 kg
Długa kariera kryminalna w USA (złodziej samochodów, napady z bronią w ręku...)
1934-37 Pracował jako mechanik samochodowy w dzień, a złodziej w nocy
1937 Uciekł do Anglii przed wyrokiem
1938 Po odnalezieniu przez władze amerykańskie przyłączył się do armii brytyjskiej
1938-40 Współpracował z Ministerstwem Spraw Zagranicznych testując uzbrojenie i pojazdy skradzione wrogowi
1941 Spotkanie z Paddy Maine, który zwerbował go do komandosów

Lotnisko Tamet: W czasie ataku na lotnisko Tamet, po zniszczeniu ośmiu wrogich myśliwców przy użyciu karabinu maszynowego zamontowanego na Jeepie i wyczerpaniu się amunicji, zniszczył kolejne cztery myśliwce taranując je. Z akcji wyszedł z kilkoma poparzeniami.

Plaża Oran: Otrzymał medal za powstrzymanie grupy włoskich żołnierzy siedząc w przejętym przez siebie niemieckim czołgu. Umożliwił w ten sposób dotarcie do odciętego oddziału.

Informacje dodatkowe: Bardzo podejrzliwy – nie miał najlepszych kontaktów ze swoimi towarzyszami. Szeroka wiedza o mechanice. Potrafi prowadzić i zreperować wszystko co jeździ. Podczas współpracy z Ministerstwem Spraw Zagranicznych nabył umiejętność obsługi wszystkich typów broni. Uwielbia hazard i papierosy. Płynnie włada hiszpańskim.

Marine

JAMES BLACKWOOD, znany także jako "FINS"
Data urodzenia: 11 sierpnia 1911, Melbourne, Australia
Stopień: szeregowy
Wzrost: 186 cm, waga: 82 kg

Inżynier floty, student Oxfordu. Zapalony wioślarz, przez trzy lata członek drużyny wioślarskiej, która wygrała słynne regaty pomiędzy Oxfordem a Cambridge. Doskonały pływak – był pierwszą osobą, która przepłynęła Kanał La Manche. Dla zakładu.

1935 Zaciągnął się do marynarki

1936 Awansowany na kapitana

1938 Zdegradowany do sierżanta za "wypadek" podczas postoju na Hawajach

1940 Dalsze problemy w służbie zmusiły Dowództwo Floty do postawienia ultimatum: wydalenia go z armii lub przyłączenia się do komandosów jako szeregowiec

Dunkierka: Otrzymał Krzyż Walecznych za bohaterskie czyny. Uratował 45 żołnierzy okrążonych na wyspie.

Dodatkowe informacje: Rozwiązły, lubi sobie używać. Uwielbia zakłady. Problemy z alkoholem są "oczywiście" pod kontrolą. Jego zdolności marynarskie czynią go niezastąpionym w każdej misji rozgrywającej się nad wodą. Towarzysze mówią o nim, że potrafiłby żeglować nawet w pudełku na buty.

Snajper

SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE Alias "DUKE"

Urodzony: 21 marca 1909, Sheffield, Anglia

Stopień: szeregowy

Wzrost: 189 cm, waga: 81 kg

Pochodzi ze szlacheckiej rodziny i jest znany z umiejętności zachowywania zimnej krwi

1936 Złoty medal w strzelaniu na olimpiadzie w Monachium

1937 Zwerbowany do armii

1937-39 Stacjonuje w Indiach. Wyróżnia się jako strzelec wyborowy

1940 Przyłącza się do komandosów

Ofensywa Auchinleck: Nagrodzony orderem wojskowym za zabicie komendanta niemieckiego garnizonu w Narwiku jednym strzałem z odległości ponad jednej mili, kiedy oficer dokonywał inspekcji oddziałów.

Informacje dodatkowe: Pochmurne indywiduum. Nie lubiany przez towarzyszy za dobrą prezencję i powodzenie u płci przeciwnej. Nienawidzi alkoholu i Niemców, którzy zabili mu siostrę w jednym z nalotów. Spokojny, kalkuluje na zimno. Doświadczony strzelec wyborowy.

Saper

RUSSELL HANCOCK, znany też jako "INFERNO"

Urodzony: 14 stycznia 1911, Liverpool, Anglia

Stopień: szeregowy

Wzrost: 183 cm, waga 79 kg

1933 Wstąpił do straży pożarnej w swoim rodzinnym mieście

1934 Pracuje dla departamentu zajmującego się materiałami wybuchowymi

1939 Zaciągnął się do armii

1940 Na ochotnika zgłosił się do komandosów

Operacja Chariot: Podczas ataku w St. Nazaire wywołał eksplozję, która spowodowała wielkie straty w niemieckich garnizonach oraz uszkodziła na wiele miesięcy instalacje portowe. Schwytany podczas tej operacji. Cztery nieudane próby ucieczki dokonane w ciągu dwóch miesięcy. Piąta zakończyła się sukcesem.

Informacje dodatkowe: Mężny i śmiały, aż do nierozwagi. Ogromna wiedza dotycząca materiałów wybuchowych oraz doświadczenie w tym zakresie. Składa bomby lepiej i szybciej niż McGyver.

Szpieg

RENE DUCHAMP, znany też jako "SPOOKY"
Data urodzenia: 20 listopada 1911, Lyon, Francja
Stopień: szeregowy
Wzrost: 195 cm, waga 81 kg
1934 Wstąpił do francuskiego wywiadu
1935-38 Szef ochrony we francuskiej ambasadzie w Berlinie
1939 Zaciągnął się do francuskiej armii na początku wojny
1940 Po niemieckiej inwazji dołączył do ruchu oporu. Kontaktuje się z Komandosami i okazyjnie pomaga w ich operacjach

Maczał palce w kilku sabotażach. Odpowiedzialny za zniszczenie przynajmniej trzech pociągów, czternastu czołgów i ponad trzydziestu pojazdów naziemnych.

Jego wiedza na temat pozycji i ruchów niemieckich wojsk jest bardzo cenna dla wywiadu brytyjskiego. Przeniknął do dowództwa Włoskich Wojsk i wyeliminował dowódcę garnizonu Turin, ukradł plany obrony Anzio, a następnie przez dwa dni unikał schwytania.

Informacje dodatkowe: Uprzejmy, doskonale prowadzi się z nim rozmowę. Nienawidzi Niemców. Praca dla wywiadu francuskiego uczyniła go ekspertem w komunikacji oraz technikach infiltracji i sabotażu. Płynnie mówi po francusku, niemiecku, angielsku, włosku oraz rosyjsku.

Misja 1: Dying light

Lokalizacja: Guernsey, Anglia **Data: 14 lipca 1940**
Zadanie: Wysadzić latarnię morską, stacje łączności oraz pięć działek przeciwlotniczych
Komandosi: zielony beret, snajper, saper, marine **Hasło: brak**

Marine pierwszy wkracza do akcji. Poprowadź go pod wodą do podwodnej platformy (nikt nie zobaczy go stojącego koło drabinki), wyczekaj aż strażnicy (ten na górze i ten z platformy koło dźwigu) robiący obchód odwrócą się, a Niemiec przy stanowisku karabinu maszynowego nie będzie patrzył i biegiem na górę. Bez chwili zwłoki (tak, by uciec z pola widzenia Niemca z karabinem) pobiegnij za wartownikiem na platformie i użyj harpuna (E) jak tylko Niemiec będzie w zasięgu. Żołnierz przy stanowisku karabinu to czysta formalność. Ukryj Marine za skrzyniami koło dźwigu tak, by robiący obchód na górze wartownik go nie dostrzegł. Strażnik przybiegnie i tak, kiedy zobaczy ciała. Z pomocą harpuna trzeba zlikwidować go kiedy będzie dobiegał do ciał (oczywiście nie może zobaczyć komandosa, bo wezwie pomoc). Sprowadź resztę swoich ludzi na brzeg uważając na strażnika na dachu budynku łączności. Na górę idzie zielony beret. Przy zdejmowaniu Niemca na schodach trzeba posłużyć się wabikiem (G + I). Wcześniej należy pamiętać o zlikwidowaniu strażnika na wieży – snajper to załatwi. Wartownik szerzej obchodzący dziedziniec na górze podejdzie w pobliże schodów zwabiony papierosami. Beret zdąży go ogłuszyć (X) i wykorzystać jako przynętę (J + R). Poza zasięgiem wzroku Niemców przy centrum łączności skaptowany wartownik zagada drugiego robiącego obchód, tak by beret mógł niepostrzeżenie zakraść się do niego. Tego, który pomógł, też trzeba szybko zlikwidować. Przez cały czas należy uważać na spacerującego po lewej strażnika, który powinien zobaczyć tylko ciała (Beret może się ukryć za stertą skrzynek). Zanim zdąży podbiec do zwłok, snajper powinien go zdjąć. Dla snajpera jest również dwójka Niemców przy budynku łączności na dole. Tego z dachu nie ma potrzeby ściągać. Saper musi podłożyć ładunki pod: centrum łączności (tak by obie jego części poszły z dymem), działko przeciwlotnicze na dole przy strażnicy (oba obiekty eksplodują), działko przy schodach na dziedzińcu oraz pomiędzy latarnię morską i trzecie działko. Zielony beret jako jedyny jest w stanie przenieść beczkę po-

między działko przy latarni i strażnicę. Jedną z dwóch beczek na dole stawia się pomiędzy strażnicę i czwarte działko, aby gdy wybuchnie strażnica, ogień przeniósł się na nie. Nie twierdzę, że jest to łatwe, ale możliwe (należy zrobić kilka rund save-load i przekonać się, że wszystko eksploduje jak należy). Drugą, dolną beczkę wystarczy podstawić pod piąte działko i ręcznie zdetonować.

Zdejmując Niemców na dolnej platformie z dwoma beczkami można wspomóc się wabikiem (spacerujący wartownik przy krawędzi - uwaga, strażnik zza muru chwilami widzi co się dzieje na górze). Piątym celem snajpera jest drugi Niemiec z wieży. Zanim dojdzie do detonacji trzeba zapewnić sobie drogę ucieczki. Przy strażniku koło windy przyda się kamień i celne oko. Zielony beret musi się tu zwijać. Wartownik robiący obchód zjawia się szybko. Nie może dobiec do ciał. Pierwsze stanowisko karabinu maszynowego można na razie ominąć i zająć się drugim, za zakrętem. Akcja musi być zgrana w czasie z uwagi na chodzącego po platformie Niemca - jego pole widzenia zmienia się z każdym obchodem. W odpowiednim momencie snajper musi zdjąć Niemca przy karabinie, a Marine dobiec do chodzącego strażnika i zastrzelić go z harpuna. Żołnierz przy pierwszym karabinie pozbawiony jest teraz wsparcia.

Przyszedł czas na detonacje. Jeśli ładunki zostały dobrze rozstawione na górze, powinno pozostać co najwyżej czterech Niemców. Z dwójką na dole przy brzegu i z drugą dwójką na plaży można rozprawić się otwarcie - z użyciem broni palnej, względnie pomagać sobie kamieniami i papierosami.

Najbliższą minę blokującą drogę odwrotu da się zniszczyć strzałem z pistoletu, ale kolejne są już za daleko. Jeśli snajper nie ma już pocisków, trzeba wykorzystać ponton i nurka. Marine w stroju płetwonurka musi wepchnąć ponton (a później jego wrak) na najbliższe miny, a następnie dopchać to co z niego zostało na brzeg. Po zwinięciu pontonu i ponownym rozłożeniu, będzie znów nadawał się do użycia. Ewakuuj ludzi drogą koło boi nawigacyjnej.

Misja 2: The Asphalt jungle

Lokalizacja: Belgrad, Jugosławia **Data: 21 kwietnia 1941**
Zadanie: Odbić człowieka z ruchu oporu
Komandosi: zielony beret, kierowca, szpieg, człowiek z ruch oporu. Hasło: T239Z

Priorytetem jest zdobycie munduru oficera dla szpiega. Na starcie trzeba się zadowolić wdziankiem szeregowca (uwaga: oficerowie rozpoznają w szeregowcu szpiega!). Dzięki temu przebraniu szpieg, nie zdekonspirowany przez równych sobie rangą, może podejść trzech strażników przy domku na dole mapy. Jest tam również dobre miejsce na zasadzkę na pracownika zoo. W służbowym mundurze szpieg będzie miał dostęp wszędzie. Niemcy chodzący trójkami są nie do ruszenia. Do cichej likwidacji dokonanej przez szpiega pójdą po kolei: wartownik przy zagrodzie ze strusiami oraz dwóch Niemców koło furgonetki. Ich ciała dobrze jest składać w jednym miejscu - niżej za klatką na dole. Podczas zdejmowania strażników trzeba uważać na patrol przy bramie zoo oraz na trójkę spacerującą na górze w okrągłym parku plus jeden wartownik. W kolejce do eliminacji czeka Niemiec stojący najbliżej furgonetki. Jego likwidację zgrać trzeba z ruchem żołnierzy w parku oraz patrolu przy bramie. Ciało należy ukryć razem z pozostałymi.

Niemiec w okrągłym parku wartujący powyżej drewnianego wozu to łatwy cel. Podobnie strażnik przy wozie. Po ich zdjęciu (ciała dobrze jest ukryć za klatką) czas na dwóch spacerujących strażników przy ogrodzeniu. Najpierw ten przy żywopłocie, później ten przy parkanie. Martwych należy ukryć za żywopłotem po prawej - trzyosobowy patrol ich nie zauważy. Dwóch Niemców przy furtce przy strażnicy to niewielki problem.

Pora na wprowadzenie do zoo zielonego bereta. Drogą za budynkiem na dole mapy, poza polem widzenia wartownika przy bramie, dotrze do wyłomu w murze po lewej. Chodzi tam Niemiec, którego nie trzeba zabijać. Przeprowadzając bereta przez klatkę z lwami należy uważać – jeśli lew go dopadnie, to po nim.

Szpieg powinien zająć rozmową trójkę Niemców w okrągłym parku tak, aby beret mógł zakraść się do plutonu egzekucyjnego i wyciąć wszystkich w pień. Żołnierze tak skupili się na swojej robocie, że dadzą się wyrżnąć jak kaczki. Ciała ukryj. Oswobodzonego człowieka z ruchu oporu odeślij do furgonetki.

Czas otworzyć wejście do parku. W tym celu niech szpieg zajmie trzyosobowy patrol przy bramie, a zielony beret uważając na strażnika w bramie zlikwiduje Niemca przy stanowisku karabinu maszynowego (ciało do ukrycia za pobliskim domkiem, koło wybiegu słonia). Jako drugi pod nóż idzie strażnik koło domku. Szpieg powinien odwracać uwagę żołnierza w bramie, a zielony beret szybko i sprawnie (uciekając przez wzrokiem trójki) zlikwidować i ukryć ciało Niemca. Strażnik w bramie to teraz bułka z masłem. Wprowadź kierowcę do zoo i umieść w pobliżu furgonetki. Wyślij szpiega na dach, gdzie musi odwrócić uwagę obserwatora. Teraz zielony beret może zlikwidować Niemca stojącego koło klatki w okrągłym parku. Nikt nie zauważy ciała obserwatora na dachu. Likwidacja strażnika chodzącego za strażnicą to formalność, podobnie dwóch innych. Ostatni z pojedynczych wartowników w okrągłym parku pozostanie bez wsparcia. Kiedy i on legnie, szpieg w duecie z zielonym beretem bez trudu rozprawią się z dwoma pozostałymi żołnierzami. Zapakuj wszystkich do furgonetki i w drogę.

Misja 3: Droped out of the sky

Lokalizacja: Kreta, Grecja **Data: 10 lipca 1942**
Zadanie: Zdobyć system nawigacyjny tajnej broni
Komandosi: zielony beret, snajper, kierowca **Hasło: TR291**

Patrole trzyosobowe są nie do ruszenia. Unikaj ich wzroku, a nic ci nie zrobią. Za to trzech najbliższych, samotnych Niemców zdjąć jest łatwo. Tym i wszystkimi innymi aż do odwołania zajmuje się zielony beret. Ciała dobrze jest ukryć za wozem. Na żołnierzy chodzących niżej nad wodą bardzo dobrze działa wabik (G zostawienie, I uruchomienie). Pierwszy pod nóż idzie wartownik spacerujący na dole mapy (wbiegnie po drabinkach na górę). Obserwator na drewnianym podeście zostanie bez osłony. Można go spokojnie zdjąć, a ciało rzucić w kąt. Przy eliminacji pozostałych trzech Niemców na dole można posłużyć się trikiem: zostawić na podeście wabik i po jednym wyławiać żołnierzy. W tym celu zielony beret powinien zasadzić się tuż przy długiej drabinie i czekać aż wspinający się po niej żołnierz wejdzie na szczyt. Należy uderzyć zanim Niemiec zdąży krzyknąć, ale nie za wcześnie, by jego zwłoki nie spadły na dół. Ciała dobrze jest skrzętnie składać w kącie. W tej chwili większych problemów nie powinien sprawić wartownik spacerujący przy skałkach za domami na górze.

Snajper może ustrzelić strażnika za drewnianą szopą na drugim brzegu rzeki. Jest tam kolejne dobre miejsce na składowanie ciał. Zielony beret ponownie przejmuje inicjatywę zdejmując Niemca pilnującego brodu. Strażnicy w obozie wzorcowo reagują na wabik – po kolei można ich wyciągać w osłonięte miejsca i po cichu likwidować. Nie ma co się spieszyć do celu misji – bombę może podnieść jedynie zielony beret, a w tej misji czeka go jeszcze masa roboty. Do Niemca stojącego plecami do klifu koło ruin świątyni beret bez problemu podkradnie się od tyłu. W tym czasie snajper powinien zdjąć strażnika na dachu świątyni (dobre miejsce do strzału znajduje się przy rzece – wbrew pozorom strażnik spacerujący po moście nie widzi tego, co dzieje się blisko klifu). Ciała strażnika na dachu nikt nie zobaczy. Przypominam o drugim strażniku w ruinach – jeśli nadal się tam znajduje, najwyższy czas się go pozbyć. Wartownik przy schodach chętnie podbiega na dźwięk wabi-

ka. Dobrze jest w tej chwili zlikwidować również Niemca wartującego w lewym dolnym rogu mapy (na trzyosobowy patrol nie ma rady – trzeba unikać).

Na górze za świątynią znowu przysłuży się wabik. Z jego pomocą da się zlikwidować wszystkich spacerujących Niemców (nawet tego z psem) po tej stronie wody. Ciał nikt nie zobaczy przy wejściu do namiotu z flagą. Wartownik chodzący na drugim brzegu u góry mapy to zadanie dla snajpera. Tę akcję trzeba jednak zgrać z likwidacją strażnika strzegącego mostu. Tego drugiego należy zwabić głębiej na brzeg. Kiedy będzie wpatrywał się w hałasujące pudełko (poza polem widzenia Niemca przy stanowisku karabinu maszynowego) snajper może oddać swój strzał, a zielony beret użyć noża. Ciało strażnika mostu trzeba schować za namiotem. Dwóch pozostałych strażników na moście to prosty cel. Spacerującego wokół nieczynnej fontanny wartownika po stronie mostu, gdzie stoi ciężarówka, może ustrzelić snajper, jednak ciało jak najszybciej musi uprzątnąć beret (tak, żeby trzyosobowy patrol nie zdążył niczego zobaczyć). Teraz wystarczy, że zielony beret skoczy po bombę, kierowca odpali ciężarówkę, a snajper do niej wskoczy.

Misja 4: Thor's Hammer

Lokalizacja: Bonn, Niemcy **Data: 11 sierpnia 1943**
Zadanie: Wysadzić działo i pancerną lokomotywę
Komandosi: zielony beret, snajper, saper **Hasło: HJG9J**

Kilka uwag przed opisem misji: tylko kilku Niemców trzeba zabić – zrobi to snajper. Doskonale sprawdza się taktyka robienia z wrogich żołnierzy kukiełek. Sami pójdą w osłonięte miejsce, gdzie ponownie można ich skuć. Trzyosobowe patrole są nie do ruszenia – trzeba nauczyć się je wymijać.

Przy ogłuszaniu wszystkich chodzących w pobliżu Niemców nieoceniony okaże się wabik oraz paczka papierosów. Działanie tych dwóch przedmiotów trzeba ze sobą łączyć – kiedy wartownik spostrzeże paczkę papierosów (musi być na jasnozielonym tle) podejdzie ją podnieść. Kiedy zbliży się dostatecznie, pałeczkę przejmie wabik, który powinien ściągnąć Niemca w osłonięte miejsce (na początku jest to niewielki zaułek między murem, domkiem oraz skrzyniami, tuż koło miejsca skąd komandosi zaczynają). Jeśli papierosy i wabik nie wystarczają, można dołożyć do układanki kolejny element – komandosa. Przykładowa akcja powinna wyglądać tak: w osłoniętym miejscu stawiamy wabik – tam porachujemy kości Niemcowi. Troszeczkę dalej umieszczamy paczkę papierosów. Teraz zielony beret podnosi się na ułamek sekundy na skraju pola widzenia wartownika. Wartownik pójdzie sprawdzić co widział, dlatego komandosa trzeba szybko wycofać w pobliże wabika. Żołnierz rozejrzy się i będzie chciał wracać na posterunek wtedy spostrzeże paczkę papierosów. Pójdzie po nią. Kiedy się do niej zbliży, usłyszy wabik – pobiegnie do niego, a zielony beret zrobi swoje. W ten sposób można ściągać i eliminować nawet bardzo oddalonych żołnierzy, w tym przypadku wszystkich w polu widzenia. Jeśli ktoś uzna, że to coś pomoże, zielony beret może przesunąć wagonik ograniczający Niemcom pole widzenia.

Droga w tej misji wiedzie na górę mapy. Spaceruje tam kolejny trzyosobowy patrol, a następnym dobrym miejscem na przechowywanie skrępowanych Niemców jest kąt pomiędzy rolami z kablem i hali z lewej strony mapy. Dalej główną rolę odgrywa wabik i paczka papierosów. Po wcześniejszych przejściach żołnierze na górze mapy to drobnostka. Przerzuć wszystkich ludzi na górę za budynek z flagą.

Trzeba usunąć Niemców zarówno wewnątrz namiotowego obozu, jak i pozostałych przed ogrodzeniem. Do obozu najlepiej jest się dostać przez narożną bramę. Żołnierze bardzo chętnie podchodzą po paczkę papierosów, reagują też na wabik. Najpierw dobrze jest oczyścić obóz, później teren na zewnątrz. A wszystko po to, by mieć dostęp do stacji

z dwóch stron. Trzeba ściągnąć z peronów wszystkich pojedynczych żołnierzy. Do dwóch obserwatorów na dachach dostęp ma tylko snajper – nikt nie zobaczy ciał. Żołnierzy na peronie przed budynkiem dworca najlepiej podejść od dołu – najpierw wywabić dwóch robiących obchód, później zająć się dwoma stojącymi. Teraz saper powinien mieć wolny dostęp do pociągu z działem. Dwa ładunki należy umieścić koło skrzyń z amunicją. Dostęp do pancernych wagonów jest dużo trudniejszy. Dotrzeć do nich można z góry lub dołu. Dolna trasa jest łatwiejsza, więc teraz o niej. Znowu potrzebny jest snajper do zdjęcia Niemca, który stoi na dachu wagonu i patrzy w stronę pancernego pociągu. Należy przyrzucić zielonego bereta do szklanego (szyby są brudne) domu i tam zastawić pułapkę na stojącego kawałek dalej na podwyższeniu Niemca. Żołnierz przybiegnie na dźwięk wabika, z tym że komandos musi być dobrze ukryty na prawo od wejścia, by wchodząca ofiara go nie zauważyła. Niemca trzeba odprowadzić (nie zabijać!) do osłoniętego miejsca przy dworcu (dopiero tam, jeśli ktoś nalega, można go zabić). Wracając do miejsca przy pancernym pociągu. Drugiego spacerującego żołnierza da się wywabić przy pomocy paczki papierosów i wabika w tym samym miejscu co poprzednio. Procedura z pozbywaniem się ciała ta sama. Niemca wpatrującego się w pociąg można bez problemu zajść z boku. Jeszcze jeden szwab po drugiej stronie żelastwa (ten, który przeszkadza w przenoszeniu beczek) i można założyć ładunki pod pociąg. Wycofaj wszystkich ludzi na peron koło budynku dworca (nie ten od strony pociągu z działem!), wsadź do lokomotywy zielonego bereta ze snajperem, zdetonuj cztery ładunki i w nogi.

Misja 5: Guess who's coming tonight

Lokalizacja: Rastenburg, Prusy **Data: 11 lipca 1944**
Zadanie: Porwać pułkownika, uwolnić szpiega.
Komandosi: zielony beret, snajper, kierowca, szpieg **Hasło: AK4A0**

Jeśli uruchomić wabik w miejscu, w którym zielony beret zaczyna akcję, to zbiegnie się trzech najbliższych strażników. Komandosa można na ten czas ukryć w pobliskiej szopie. Zdjęcie kilku następnych, idąc w prawo, również nie powinno sprawić kłopotów. Wystarczy kombinacja wabika z zielonym beretem. Wszystkie wcześniej poznane sztuczki też się przydadzą, choć korzystanie z nich, to tak jakby z bazooką na mrówkę wyjść. Ważne jest by ogłuszyć i skrępować oficera przy stanowisku karabinu maszynowego – jego mundur będzie jak znalazł dla szpiega. Zlikwidować trzeba wszystkich pojedynczych Niemców na zewnątrz murów. W prawym rogu mapy jest miejsce na ogrodzeniu, którym zielony beret może dostać się do środka. Stojącego powyżej obserwatora wcześniej powinien wyeliminować snajper. Wewnątrz zielony beret musi zdjąć trzech obserwatorów z najbliższych dwóch dachów. Na górze ciała nie będą widoczne. Przypominam, że nieraz opłaca się zrobić z Niemca kukiełkę, która sama uda się w osłonięte miejsce bez wzbudzania podejrzeń.

Strażnicy wartujący w lesie zataczają duże koła – trzeba chwilę poczekać by się przekonać, czy aby na pewno nikt nie zjawia się w danym miejscu. Zielony beret doskonale radzi sobie w lesie. Priorytetem jest odbicie szpiega z domku w prawym, górnym rogu mapy. W tym celu najlepiej jest wybrać okrężną drogę koło muru. Strażnicy koło więzienia szpiega nie są trudnymi przeciwnikami. Chodzi tam jednak trzyosobowy patrol, na który trzeba uważać. Dobrym miejscem do składania ciał (trzeba je dobrze upychać) jest zaułek przy domu za drewnem opałowym.

Uwolniony szpieg powinien chwilowo wdziać mundur szeregowca i unikać wzroku oficerów. Jego ranga wystarczy na zdjęcie obsady zachodniej bramy. Wprowadź wszystkich ludzi w obręby murów. Drugim i zarazem ostatnim celem snajpera jest obserwator na dachu w pobliżu południowej bramy. Wcześniej szpieg musi zdjąć wartownika na wyższym

dachu. Do szpiega należy też pozbycie się żołnierza na środku placu. Kiedy teren będzie czysty, kierowca zdoła skraść wóz opancerzony, który należy wprowadzić do lasu w pobliże rezydencji.

Niemcy obstawiający dach rezydencji nie są żadnym wyzwaniem dla szpiega. Po ich likwidacji szpieg będzie mógł przebrać się w, robiący lepsze wrażenie, mundur sierżanta. Po Niemcach strzegących dachu czas na tych spacerujących w ogródku przed wejściem. Eliminowanie najlepiej zacząć od dołu, dzięki czemu znajdzie się kilka miejsc do przechowywania ciał. Kiedy ogródek będzie czysty, przyjdzie pora na porwanie pułkownika. Szpieg musi zainteresować rozmową wartownika stojącego przy pułkowniku, niżej. Pozwoli to zielonemu beretowi zdjąć strażnika powyżej, a następnie ogłuszyć i związać pułkownika. Powrót z jeńcem do opancerzonego wozu to kaszka z mleczkiem. Wyszalej się w wozie (strzał z CTRL) i ewakuuj drogą na południe.

Misja 6: Eagle's Nest

Lokalizacja: Neubrandenburg, Niemcy **Data: 12 listopada 1944**
Zadanie: Zniszczyć prototypy samolotów
Komandosi: zielony beret, snajper, saper **Hasło: H8TSN**

Przy zdejmowaniu najbliższych Niemców trzeba uważać na obserwatora na skałach powyżej. Jest następny w kolejce do likwidacji. Ciała nikt nie zauważy. W dalszym poruszaniu się przeszkadzać będzie strażnik na murze, lecz na razie jest nie do ruszenia. Pozbądź się żołnierza za niewielkim płotem. Niestety niemiecki pilot jest niepalący. Nie reaguje też na wabik. Żeby go podejść, snajper musi zlikwidować Niemca na tarasie. Reszta to już robota dla zielonego bereta. Wypadałoby też zdjąć obserwatora z muru. Do tego zadania ponownie potrzebny jest snajper. Musi tak ustawić się do strzału, by w zasięgu miał dwóch Niemców: tego z muru i drugiego, stojącego na platformie z drabinką. Obaj się ubezpieczają i obaj muszą zginąć prawie jednocześnie. Pilota trzeba przetransportować po drabinie – przez drugie przejście nie sposób się przebić.

Pierwszy Niemiec na górze nie reaguje na wabik. Zielony beret zdąży jednak do niego podbiec i go zabić. Wszystkich napotkanych Niemców należy zabijać. Jeśli jest wygodnie brać zakładników, można to robić, ale po odprowadzeniu w osłonięte miejsce, dobijać. Kiedy wybuchnie alarm przy wysadzaniu prototypów, ustrzeże to przed zamieszaniem związanym z uwalnianiem skrępowanych.

Żołnierz na skrzydle samolotu po lewej to cel dla snajpera. Pozostała trójka należy do zielonego bereta. Na dwa prototypy stojące koło siebie wystarczy jeden ładunek. Pomiędzy samoloty zielony beret musi jednak przetoczyć niewielką cysternę z paliwem. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara trzeba wysłać komandosa na górę mapy. Szóstka stojących tam Niemców nie stanowi wielkiego wyzwania. Jedynie stojący od strony drabiny obserwator wymaga interwencji snajpera. Niemca na stanowisku działka przeciwlotniczego zdąży dosięgnąć nóż komandosa, nim ten zdąży krzyknąć. Spacerującego przy czarnym prototypie strażnika da się zwabić na górę mapy, jeśli pokazać mu na chwilę któregoś komandosa. Dobrze ustawiony wabik przykuje jego uwagę jak skończy się rozglądać na boki. Kolejne dwie cysterny z paliwem powinny znaleźć się w pobliżu prototypów, a przy nich ładunki wybuchowe.

Trzeba zdjąć dwóch Niemców chodzących koło wartowni przy pasie startowym z prawej strony mapy plus jeden w stanowisku działka przeciwlotniczego. Przydadzą się papierosy i wabik. Zadanie komplikuje dwójka wartowników przy bramie. Trzeba się z tym pogodzić, względnie podziękować im za to rzucając na chwilę przed ewakuacją granatem. Zanim będzie można uciec, zielony beret musi przetoczyć czwartą cysternę pod czarny prototyp. Umieść w samolocie wszystkich (pamiętaj o niemieckim pilocie!) z wyjątkiem sapera. Zarządź małą detonację i w nogi.

Misja 7: The Grate Escape

Lokalizacja: Nurnberg, Niemcy **Data: 20 grudnia 1944**

Zadanie: Uwolnić swoich ludzi, wysadzić wartownie, znaleźć szpicla oraz dopomóc w ucieczce innym więźniom

Komandosi: zielony beret, snajper, marine, kierowca **Hasło: TLESF**

Mój sposób na ukończenie tej misji nie jest może elegancki, ale za to skuteczny i przynoszący trzy gwiazdki do awansu, o ile się nie ślamazarzy. Szpicla można namierzyć od razu. Jest nim ten z więźniów, którego pole widzenia daje się wywołać. Jeśli podążysz za moimi wskazówkami nie musisz zawracać sobie nim głowy. Jest to misja stworzona dla bałaganiarza. Żadnego ciała nie trzeba ukrywać czy przenosić. Można też sobie postrzelać, narzucać się granatami i śmiało wysadzić dwie wartownie. Finezja i precyzja będą potrzebne dopiero w następnej misji.

Pięciu Niemców po stronie rzeki, z której komandosi zaczynają, z harpuna wystrzela marine. Pierwszemu strażnikowi za mostem komandos musi się pokazać, aby zwabić go poza zasięg obserwatora z wieżyczki. Zejście do wody stoi otworem. Przez podwodną rurę marine wpłynie do obozu. Spacerujący przy wyjściu z wody strażnik nie sprawi problemów. Stojącego za rogiem budynku Niemca jeszcze nie można ruszyć. Przy bramie najpierw należy zabić strażnika z prawej, później tego z lewej. Wartownik przy moście to chwila. Czas rozpocząć zamieszanie. Niech saper zaminuje wartownię i koło bomby założy sidła. Przerzuć sapera pod drugą wartownię i ustaw naprzeciw wejścia do niej. Granat w wartownię, szybka detonacja i najpewniej dobicie wybiegających ze zniszczonej wartowni Niemców. W sidła złapie się jeszcze jeden Niemiec. Zostanie podniesiony alarm i więźniowie, łącznie ze szpiclem, wejdą do baraków. Strażników przy głównej bramie (poza tymi pilnującymi zielonego bereta i kierowcy) trzeba po jednym, dwóch wywabiać w miejsce przy ruinach wartowni i likwidować z użyciem harpuna oraz sideł. Saper może ułatwić wejście do obozu przecinając kraty z prawej strony bramy. Zdjęcie trzech Niemców strzegących baraków plus jednego koło pryszniców to zadanie dla marine. Zadanie nieszczególnie trudne, jako że po zniszczeniu obu wartowni jakiekolwiek krzyki i hałasy nie sprowadzają na kark kolejnych Niemców. Dobrze rzucony granat zabije czwórkę wartowników strzegących uwięzionych komandosów. Nie jest złym pomysłem zabicie Niemca chodzącego za siatką po lewej. Trzech strażników na drodze do odebranych komandosom plecaków należy do marine. Nie będzie z nimi kłopotu. Bardzo przydatna okaże się teraz strzelba kierowcy. Dzięki niej strażnicy na wieżyczkach padną jak muchy. Pięcioosobowy patrol to jednak za wiele nawet jak na strzelbę. Można użyć karabinu maszynowego (również na wyposażeniu) bądź, co jest najlepszym pomysłem, granatu. Otwórz górną bramę, powystrzelaj resztę strażników, a więźniowie wybiegną z obozu. Do ciężarówki i w drogę.

Misja 8: Dangerous Friendships

Lokalizacja: Nijmegen, Holandia **Data: 18 grudnia 1944**

Zadanie: Przechwycić plany ataku

Komandosi: zielony beret, snajper, marine, łączniczka **Hasło: TUSLV**

Pierwszy do akcji wchodzi zielony beret. Przy umiejętnym wykorzystaniu wabika może zdjąć trzech pierwszych Niemców z lewej za mostem. Dalsze działanie wymaga likwidacji obserwatora na wiatraku – zrobi to snajper. Przy eliminacji kolejnych żołnierzy trzeba uważać na obserwatorów zza wody – zarówno tych z prawej, jak i z lewej. Sięgają wzrokiem daleko w obszar koło wiatraka. Niemca stojącego w prawym, górnym rogu za wiatrakiem można zdjąć stawiając wabik koło szuwarów, tak by wartownik za wodą po prawej (ten stoją-

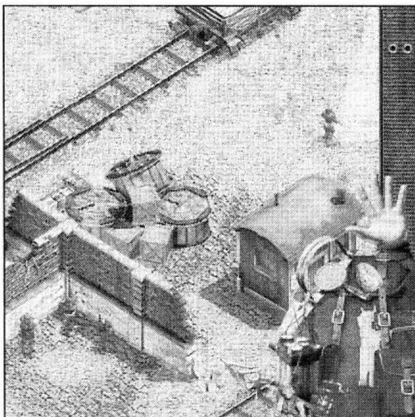
cy w miejscu) nie widział momentu ogłuszenia. Nieprzytomnego należy jak najszybciej postawić na nogi, by sam opuścił zagrożony teren.

Pora na załogę niewielkiego cypla z prawej. Akcja wymaga współpracy snajpera i marine. Pierwszy musi zdjąć spacerującego koło domu wartownika, drugi harpunem zabić stojącego na pomostku Niemca. Teraz marine może skorzystać z pontonu i przerzucić na drugą stronę zielonego bereta. Ten bez trudności przetrze drogę (wyeliminować trzeba wszystkich) do ekwipunku dla nurka.

By przedostać się na teren przy drugim wiatraku, zadanie likwidacji dwóch strażników musi wykonać marine. Akcję trzeba przeprowadzić bardzo sprawnie – pierwszy pod nóż idzie stojący w miejscu wartownik, natychmiast potem drugi, robiący obchód. Obu należy zabić w miejscu niewidocznym dla trzyosobowego patrolu – marine nie może nosić ciał. Ciało oficera w stanowisku karabinu maszynowego trzeba jednak przenieść. Zrobi to zielony beret, który powinien być wcześniej przygotowany do biegu na granicy zasięgu wzroku oficera. Obserwator na wiatraku to zmartwienie snajpera. Dwóch Niemców z lewej strony mapy można zwabić w pobliże wozu z sianem i tam uciszyć. Teraz zielony beret musi przemieścić się na górę mapy i wyeliminować dwóch strażników. Ciała można schować za płotem. Na górę daje się też wywabić Niemiec z prawej strony mostu. Wystarczy, że zielony beret pokaże mu się na chwilę, a zwabiony żołnierz wpadnie w pułapkę.

Na chwilę ciężar akcji spada na marine. Na jego barkach spoczywa zadanie zlikwidowania dwóch Niemców na przystani koło łodzi. Najpierw ten na górze mapy, później (papierosy!) ten spacerujący wzdłuż nabrzeża. Ponownie do wody. Drugie interesujące nas wyjście z kanału znajduje się na prawo od mostu. Przed marine zadanie niełatwe, ba, bardzo trudne. Musi wyskoczyć z wody, zastrzelić pierwszego Niemca i szybko schować się za przełącznikiem, uciekając przed wzrokiem drugiego. Kiedy nadchodzący żołnierz podejdzie wystarczająco blisko, harpun wystrzeli raz jeszcze. Ciał na razie nikt nie zauważy, lecz chodząca na drugim brzegu trójka zezuje czasem w tę stronę i w końcu się połapie. Zanim do tego dojdzie użyj przełącznika do opuszczenia mostu i przeprowadź na drugi brzeg zielonego bereta (jeśli snajper jest w pobliżu to także jego, a jeśli nie, zrób to później). Zajmie się on Niemcami z góry mapy. Wszystkimi. Z wykorzystaniem wabika i paczki papierosów jest to proste zadanie. Ostatni strzał snajpera należy się stojącemu na rogu balustrady obserwatorowi. Nikt nie zauważy ciała. Po kolei wyłów dwóch Niemców patrolujących teren przed budynkiem z łączniczką. Zabij Niemca spacerującego po drugiej stronie domu (dobrze się to robi z góry mapy), a następnie tego stojącego przed samym domem.

Skorzystaj z wabika i zabij Niemca przy donicach z kwiatami (to na nabrzeżu). Zwab za domek z cegły gestapowca i zabij. Zlikwiduj gestapowca i wartownika na balustradzie. Ciała lepiej przenieść w osłonięte miejsce. Następnie pod nóż idą wszyscy Niemcy przy warsztacie z łodziami, łącznie z obserwatorem na dachu. Ważne, by stojący koło klubu gestapowiec odszedł w niepamięć. Wprowadź do klubu łączniczkę. Po chwili dołączy do niej generał. Po chwili łączniczka wyjdzie z plikiem dokumentów. Poprowadź wszystkich ludzi wzdłuż nabrzeża do łodzi. Gratuluję, właśnie ukończyłeś komandosów. A nie mówiłem?



Dominik Stan "Chaffmaker"

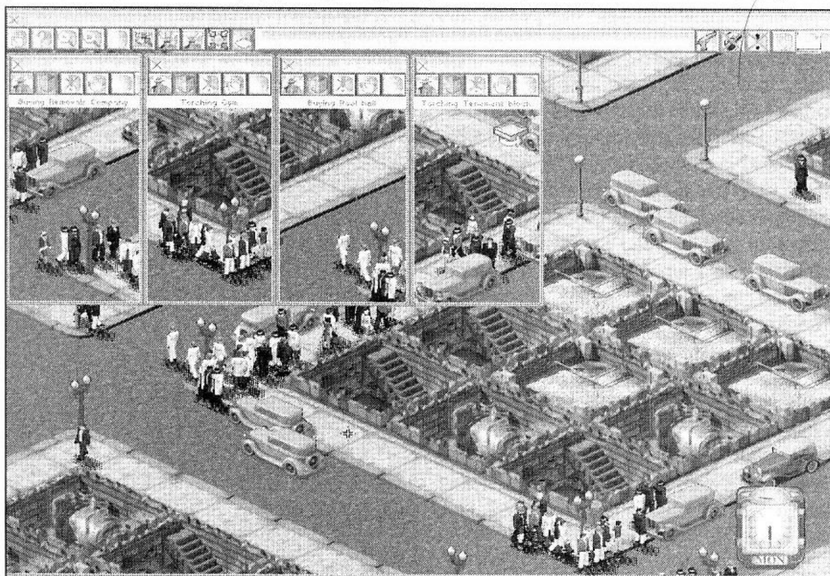
GANGSTERS: ORGANIZED CRIME

GANGSTERS oferuje tak ogromne możliwości w zakresie zarządzania gangiem, że czasami trudno się zdecydować, którą ze zbrodni wybrać. Dlatego często będziemy musieli dokonywać poważnych wyborów, a niekiedy zdarzy się, że wojna z naszymi konkurentami stanie się nieunikniona. Poradnik ten przeznaczony jest dla tych, którzy dopiero rozpoczynają przestępczą karierę. Bardziej doświadczonych następców Ala Capone pozostawiam pod opieką ich własnej inwencji.

Rozdział I: Jak założyć gang?

Na początku troszeczkę o organizacji gangu. Na jego czele stoimy my - a więc główny bohater gry. Naszym zadaniem jest wydawanie rozkazów podwładnym podczas weekendów. Zadania, które im przydzielimy, będą realizowane w czasie tygodnia. Misje wykonywane są przez gangsterów (Hoods), podzielonych na grupy i kierowanych przez poruczników (Lieutenants). Naszych podwładnych możemy sobie dobierać, możemy ich zwalniać, awansować oraz ewentualnie pozbawiać życia, jeśli będą się zbytnio stawiać.

Zacznijmy od jednej z najbardziej pożytecznych funkcji w GANGSTERACH, jaką jest rekrutacja. Aby dokonać tej chwalebnej czynności i powiększyć tym samym grono naszych pobratymców, należy wybrać jednego z dostępnych początkowo poruczników, a następnie kliknąć na Personnel Orders w pasku rozkazów po prawej stronie. Opcja ta pozwoli, w zależności od naszych aktualnych potrzeb, zwerbować gangsterów, prawników (Lawyers) lub księgowych (Accountants). Na początku jednak lepiej postawić na gangsterów - mniej im trzeba płacić, a dopóki nie założymy jakiegoś legalnego interesu, nie ma sensu zatrudniać wykwa-



lifikowanej kadry. Kiedy wybierzemy, kogo zlecamy zatrudnić, pojawia się mapa miasta New Temperance - każde niebieskie pole na niej to obszar, gdzie możemy rekrutować odpowiednich ludzi. Jeśli zażyczymy sobie prawników lub księgowych podświetlone zostaną banki, apteki, sklepy, itd. Kiedy potrzebni są nam ludzie od brudnej roboty, zaznaczyć będziemy mogli magazyny, port oraz najbardziej obfity w gangsterów region - Zakład Zatrudniania Bezrobotnych. To właśnie w tej ostatniej instytucji najlepiej szukać odpowiednich ludzi.

Kiedy już minie pierwszy tydzień, a na naszym biurku pojawi się raport z rekrutacji warto wiedzieć, kogo wybrać, by dobrze wypełniał powierzane w przyszłości zadania. Każda z osób jest określona 11 wartościami wyrażanymi w gwiazdkach. Są to: inteligencja (inteligence) - niezwykle ważna dla każdego rodzaju gangstera; organizacja (organization) - umiejętność przydatna porucznikom i tym, którzy prowadzą interesy w środku miasta; biznes (business) - im więcej gwiazdek, tym więcej dolarów wpłynie ze sklepu kierowanego przez takiego człowieka; broń palna (firearms) - nikt nie powinien mieć za mało; pięści (fists) - przydatne przy organizowaniu pobić (Assault) i rozbojów; obchodzenie się z nożem (knives) - wysokie kwalifikacje w tej kategorii równają się cichym morderstwom; podpalanie (arson) - umiejętność podkładania ognia; pirotechnika (explosives) - fachowe podkładanie ładunków; zastraszanie (intimidations) - przydatne w przypadku pojawienia się "elementów wywrotowych"; kierowanie samochodem (driving) - bardzo potrzebna umiejętność; niewidzialność (stealth) - przydatna każdemu zabójcy. Szczególnie dobre połączenia kwalifikacyjne stanowią: broń palna + niewidzialność — płatny morderca; pirotechnika + niewidzialność — supersaper oraz inteligencja + organizacja + biznes — człowiek prowadzący interesy w naszych lokalach.

Kiedy dokonamy wyboru, należy pogrupować gangsterów. Nielicznych możemy promować na szefów grupy - poruczników, a innych, bardziej niepozornych lub mniej roztropnych dodać jako zwykłych gangsterów. Warto tworzyć czasem grupy wyspecjalizowane, np. grupa od pokładania bomb - nieliczna, dobrze wyszkolona, cicha i sprawna.

Rozdział II: Gangsterzy zarabiają na życie...

Grupom należy przydzielać odpowiednie zadania. Rozkazy uszeregowane są w czterech działach: rozkazy dotyczące interesów (Business Orders), rozkazy dla ludzi (Personnel Orders), przestępstwa drobne (Minor Crimes) oraz przestępstwa poważne (Violent Crimes).

Rozkazy dotyczące interesów:

1) Kupno posesji (Buy Premises) - rozkaz zakupu sklepu, magazynów, pustego placu w celu rozpoczęcia na nich działalności legalnej lub nielegalnej. Przypisany do tego zadania porucznik automatycznie wyznaczy najbardziej obrotnego gangstera ze swojej grupy, by prowadził zakupiony interes. Warto wspomnieć, iż na cenę gruntów i zysk z nich pochodzący znacząco wpływa poziom przestępczości w danym regionie, dlatego pomyślmy, zanim wyślemy w teren naszych zbirów, by ściągali haracz np. z restauracji znajdującej się o dwa kroki od naszego sklepu jubilerskiego.

2) Zakładanie firmy (Set Up Business) - na zakupionym terenie zakłada się firmę, która może działać legalnie albo być przykrywką dla nielegalnego interesu. Zwykle największe dochody przynosi drukarnia fałszywych pieniędzy lub kasyno. Pamiętajmy jednak, że policja nie śpi i może narobić nam bigosu. Dlatego istotnym zabiegiem jest zakładanie na jednym terenie firmy legalnej i nielegalnej o pokrywających się profilach działalności.

3) Prowadzenie firmy (Run Business) - nie wymaga komentarza poza tym, że dobrze jest, gdy firmę prowadzi człowiek o wysokich współczynnikach inteligencji, organizacji i biznesu.

4) Zbieranie haraczu (Collect Protection) - bardzo ważny rozkaz, ponieważ, zwłaszcza na początku, haracze stanowią podstawowe, a czasem jedyne źródło dochodów. Należy pa-

miętać o tym, by opłaty za protekcję zbierać regularnie, a wobec opornych właścicieli firm stosować środki przymusu bezpośredniego - zwane rozwiązaniami z użyciem przemocy.

5) Wysokość haraczu (Adjust Protection) - określa stawki zbieranego haraczu - im niższe, tym większym poparciem się cieszymy.

6) Eksport (Export) - działa jedynie w przypadku posiadania magazynów. Służy do wywożenia z nich nadmiaru wyprodukowanego towaru.

7) Darowizny (Donate) - przekazanie pieniędzy na cele charytatywne. Pozwala na zwiększenie naszej popularności. Nie mylić z łapówkami!

Rozkazy dla ludzi:

1) Straż firmy (Guard Business) - gangsterzy pilnują prowadzonych przez ciebie interesów.

2) Patrol - w obrębie zaznaczonego terenu gangsterzy wyszukują intruzów i dokonują eksterminacji.

3) Rekonesans (Explore) - pozwala na badanie przez gangsterów różnych zakątków miasta, np. domniemanej lokalizacji bazy kontrgangu. Agenci wyznaczeni do tego zadania powinni posiadać wysoki poziom umiejętności stania się niewidzialnymi.

4) Werbunek (Recruit) - pozwala rekrutować ludzi do gangu oraz werbować gangsterów z innych grup przestępczych (bardzo niebezpieczne - może skończyć się śmiercią twojego agenta).

5) "Idź do" (Go To) - jeżeli podejrzewasz, że gdzieś grasuje niechciany gangster z innej bandy, posyłasz tam swego zaufanego człowieka. Gdy podejrzany pojawi się w okolicy, zastrzelisz go.

Przestępstwa drobne:

1) Łapówka (Bribe) - opcja dostępna gangsterom umożliwia wręczenie "nielegalnej dotacji budżetowej" obywatelom New Temperance, właścicielom sklepów, dziennikarzom oraz pastorom. Aby akcja się powiodła, niezbędne jest działanie inteligentnego gangstera.

2) Zastraszenie (Intimidation) - do użycia w przypadku wykrycia niekontrolowanych zachowań współmieszkańców miasta.

3) Wymuszenie (Extort) - służy do wymuszenia haraczu na właścicielach sklepów i innych biznesów. Warto wiedzieć, iż nie należy - zwłaszcza na początku - wymuszać opłaty na osobach zamieszkałych daleko od bazy lub na terytorium wrogiego gangu. Odległość od bazy znacząco wpływa na odsetek osób, które nie zechcą płacić za protekcję.

4) Napad (Raid) - napad równa się pieniądze lub śmierć. Na początku nie warto napadać np. na bank centralny, bo dostaje on natychmiastową ochronę policji i szanse przeżycia naszych gangsterów piekielnie szybko spadają do zera. W napadzie dobrze jest użyć ciężarówki, by przewiozła skradzione rzeczy do magazynów.

5) Porwanie (Kidnap) - stosuje się jedynie wobec gangsterów wrogich band, za których można potem żądać okupu. Można ich również przesłuchać i zdobyć w ten sposób wiele cennych informacji.

Przestępstwa poważne:

1) Zdemolowanie - sposób przekazania właścicielowi interesu informacji o tym, że musi się tobie podporządkować.

2) Napad z pobiciem (Assault) - można w ten sposób wymuszać posłuszeństwo na obywatelach oraz gangsterach wrogich gangów. Do takich zadań lepiej wyznaczać inteligentnych ludzi zdolnych do walki na pięści.

3) Podłożenie ognia (Torch) - gangsterzy charakteryzujący się dużą inteligencją, umiejętnością podpalania oraz niewidzialnością wzniecą ogień, by przekonać obywatela do płacenia haraczu.

4) Atak bombowy (Bombing) - bez komentarza - środek drastyczny, acz niezwykle skuteczny. Atak skierowany może być zarówno wobec prawych obywateli NT, jak i wobec biznesów prowadzonych przez wrogie gangi.

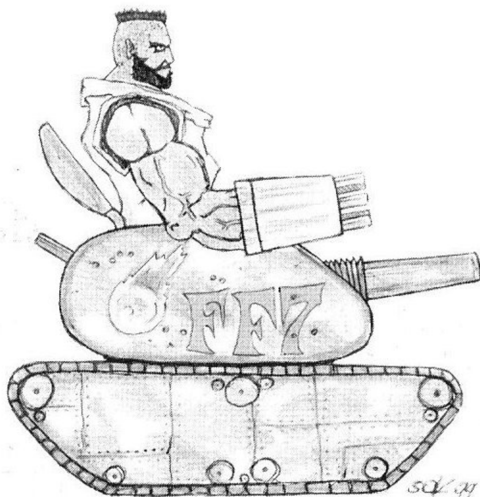
5) Zabójstwo (Kill) - bardzo drastyczny środek perswazji. Nie warto sięgać po niego za często, bo sprowadzi na kark wielu panów w niebieskich czapeczkach. Najlepszy gangster to taki, który spełnia podane wyżej warunki płatnego mordercy.

6) Zasadzka (Ambush) - grupa gangsterów wychodzi na miasto, odnajdują miejsce zasadzki, a gdy pojawia się cel, otwiera ogień. Następnie wracają do bazy - stosować przeciw wrogim gangom.

Rozdział III: Cel gry...

Grę GANGSTERS można wygrać na jeden z trzech sposobów. Pierwsza droga do celu prowadzi przez stopniową eliminację wszystkich gangów. Oznacza to, że oprócz zabójstwa szefa należy wrogi gang wyrzucić z jego terytorium, zlikwidować wszystkich członków oraz pozbawić środków finansowych. Jest to zakończenie najwyżej punktowane oraz, niestety, najtrudniejsze. Drugi sposób to wygrana wyborów na burmistrza New Temperance. Oznacza to wyłożenie ogromnych pieniędzy oraz długą drogę, by przekonać obywateli miasta, od których wymuszało się haracz, do głosowania na ciebie. Ostatni sposób jest mało skomplikowany i dlatego najniżej punktowany w rankingu gangsterów wszech czasów: nawrócenie się na drogę prawa, stanie się prawym biznesmenem, z kupą forsy w kieszeni.

Aby wygrać w grze firmy EIDOS, nie wystarczy wydawanie rozkazów. Trzeba być bardzo rozważnym i starać się, przynajmniej do czasu, utrzymywać korzystne stosunki z innymi gangami. W celu przyspieszenia pracy gangsterów możesz ich wyposażyć w samochody. I jeszcze jedno - nie daj im wychodzić na ulicę bez broni. New Temperance jest miastem niebezpiecznym, choć FBI i policja robią wszystko, by tak nie było. Resztę mogę pozostawić jedynie twojej wyobraźni...



Piotr Nowakowski "Delanov"

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3

Prawdziwa sensacja! W nasze ręce dotarła słynna seledynowa teczka, którą minister Krętacz straszył ostatnio Partię Wyzwolicieli Chomików. Miała ona zawierać dokumenty związane z głośną aferą znaną pod kryptonimem HOM&M III. Znalezione tam materiały postanowiliśmy opublikować, gdyż uważamy że całe społeczeństwo ma prawo poznać prawdę. Nie będziemy podawać państwu szczegółów okoliczności, w których udało nam się pozyskać te bezcenne dokumenty, ale fanów zapewniamy, że reporter który bezczelnie wyrwał ministrowi teczkę, nie został dotychczas pochwycony i nadal ukrywa się w piwnicy swojego sąsiada.

SPIS UMIEJĘTNOŚCI

Liczby w nawiasach przedstawiają wartości liczbowe dla kolejnych poziomów zaawansowania (basic / advanced / expert).

Pathfinding - redukuje o (25 / 50 / 75) % dodatkowe koszty poruszania się po trudnym terenie.

Logistics - zwiększa o (10 / 20 / 30) % liczbę punktów ruchu na lądzie.

Navigation - zwiększa o (50 / 100 / 150)% liczbę punktów ruchu na wodzie.

Scouting - powiększa o (1 / 2 / 3) pola zasięg widzenia bohatera.

Diplomacy - umożliwia pertraktowanie ze słabszymi grupami potworów, a także zmniejsza koszt poddania się o (20 / 40 / 60)%.

Leadership - zwiększa o (1 / 2 / 3) umiejętności przywódcze bohatera.

Luck - zwiększa o (1 / 2 / 3) szczęście bohatera.

Offense - zwiększa o (10 / 20 / 30)% obrażenia zadawane w walce wręcz.

Armorer - odnoszone, przez żołnierzy danego bohatera, obrażenia są redukowane o (5 / 10 / 15)%.



Archery – zwiększa obrażenia zadawane przez strzelające jednostki o (10 / 25 / 50)%.

Artillery – pozwala bohaterowi kontrolować balistę. Umożliwia dwa strzały z (50 / 75 / 100)% szansą na zadanie podwójnych obrażeń.

Ballistics – pozwala bohaterowi kontrolować katapultę. Na poziomie basic pozwala oddać jeden strzał ze zwiększonymi obrażeniami. Na poziomie advanced dwa strzały ze zwiększonymi obrażeniami, a na expert dwa strzały z maksymalnymi obrażeniami.

Tactics – pozwala przed rozpoczęciem walki ustawić swoje odziały w odległości (3 / 5 / 7) pól od własnego krańca pola bitwy. Jeśli obaj przeciwnicy posiadają tę umiejętność, to ich poziomy znoszą się wzajemnie. Prawo ustawiania będzie miał zatem tylko ten, kto ma wyższy poziom taktyki, a zasięg pól odpowiednio zmniejszony.

Wisdom – umożliwia posługiwanie się czarami (3 / 4 / 5) poziomu. (Standardowo tylko z poziomu pierwszego i drugiego).

Intelligence – zwiększa o (25 / 50 / 100)% maksymalną liczbę punktów magii. Standardowo liczba ta to dziesięciokrotna wartość wiedzy (Knowledge).

Mysticysm – bohater regeneruje codziennie (2 / 3 / 4) punkty magii (jeden dziennie).

Sorcery – obrażenia zadawane przez czary bohatera zwiększają się o (5 / 10 / 15)%.

Scholar – pozwala wymieniać się z innymi bohaterami wszystkimi znanymi czarami o poziomie nie wyższym niż (2 / 3 / 4). Aby doszło do wymiany musi oczywiście dojść do spotkania.

Fire / Earth / Air / Water Magic – zmniejsza koszty rzucania czarów danego żywiołu. Ponadto na poziomie advanced poprawia ich efektywność, a na poziomie expert czary danego żywiołu działają z efektywnością maksymalną.

Eagle Eye – daje bohaterowi (40 / 50 / 60)% szans na nauczenie się rzucanych w czasie walki czarów z poziomu nie wyższego niż (2 / 3 / 4).

Necromancy – (10 / 20 / 30)% zabitych w czasie bitwy przyłączy się do bohatera jako szkielety. Oczywiście w armii musi być dla nich miejsce. Co ciekawe, szkielet smoka liczy się tak samo jak krasnoluda!

Resistance – daje żołnierzom (5 / 10 / 20)% odporność przeciwko magii.

Learning – zwiększa o (5 / 10 / 15)% liczbę zdobywanych przez bohatera punktów doświadczenia.

Eststes – bohater zwiększa twoje dzienne dochody o (125 / 250 / 500) sztuk złota.

First Aid – pozwala bohaterowi kontrolować namiot pierwszej pomocy i uzdrowić (50 / 75 / 100) punktów obrażeń.

Oto pojawiające się w czasie gry artefakty:

BRONIE (PRAWA RĘKA)

Centaurs Axe: Attack +2.
Blackshard of the Dead Knight: Attack +3.
Greater Gnoll's Flail: Attack +4.
Ogre's Club of Havoc: Attack +5.
Sword of Hellfire: Attack +6.
Titan's Gladius: Attack +12, Defense -3.
Sword of Judgement: +5 do wszystkich czterech głównych współczynników.
Red Dragon Flame Tongue: po +2 do Attack i Defense.

TARCZE (LEWA RĘKA)

Shield of the Dwarven Lords: Defense +2.
Shield of the Yawning Dead: Defense +3
Buckler of the Gnoll King: Defense +4.
Targ of the Rampaging Ogre: Defense +5.
Shield of the Damned: Defense +6.

Sentinel's Shield: Defense +12, Attack -3.
Lion's Shield of Courage: +4 do wszystkich czterech głównych współczynników.
Dragon Scale Shield: po +3 do Attack i Defense.

ZBROJE (KORPUS)
Breastplate of Petrified Wood: Power +1.
Rib Cage: Power +2.
Scales of the Greater Basilisk: Power +3.
Tunic of the Cyclops Kings: Power +4.
Breastplate of Brimstone: Power +5.
Titan's Cuirass: Power +10, Knowedge -2.
Armor of Wonder: +1 do wszystkich czterech głównych współczynników.
Dragon Scale Armor: po +4 do Attack i Defense.

OSŁONY NA GŁOWĘ
Helm of the Alabaster Unicorn: Knowledge +1.
Skull Helmet: Knowledge +2.
Helm of Haos: Knowledge +3.
Crown of the Supreme Magi: Knowledge +4.
Hellstorm Helmet: Knowledge +5.
Thunder Helmet: Knowledge +10, Power -2.
Helm of Heavenly Enlightenment: +6 do wszystkich czterech głównych współczynników.
Crown of Dragontooth: po +4 do Power i Knowledge.
Sea Captain's Hat: zwiększa szybkość poruszania się po morzu, pozwala wyczarowywać i niszczyć łodzie oraz chroni przed wirami.
Spellbinder's Hat: pozwala rzucać wszystkie czary piątego kręgu magii.

SZATY NA RAMIONA
Dragon Wing Tabard: po +2 do Power i Knowledge.
Vampire's Cowl: necromancy + 10%.
Surcoat of Counterpoise: odporność na magię +10%.
Ambassador's Sash: zmniejsza koszt poddania się.
Angel Wings: pozwalają latać. Pamiętaj jednak, że ruch zakończyć trzeba na lądzie.
Cape of Conjuring: zwiększa o 3 czas trwania czarów.
Recanter's Cloak: ani ty, ani twój przeciwnik nie możecie używać w czasie walki czarów z poziomu wyższego niż drugi.
Cape of Velocity: zwiększa o 3 prędkość twoich jednostek w czasie walki.
Everflowing Crystal Cloak: zwiększa produkcję kryształów o +1.

BUTY I NAGOLENNIKI
Sandals of the Saint: +2 do wszystkich czterech głównych współczynników.
Dead Man's Boots: necromancy + 15%.
Boots of Polarity: odporność na magię +15%.
Boots of Levitation: pozwalają chodzić po wodzie. Ruch trzeba zakończyć na lądzie.
Boots of Speed: zwiększa szybkość poruszania się bohatera na lądzie.
Dragonbone Greaves: po +1 do Power i Knowledge.

AMULETY NOSZONE NA SZYI
Celestial Necklace of Bliss: +3 do wszystkich czterech głównych współczynników.

Nacklace of Dragonteeth: po +3 do Power i Knowledge.
Amulet of the Undertaker: necromancy + 5%.
Garniture of Interference: odporność na magię +5%.
Statesman's Medal: zmniejsza koszt poddania się.
Nacklace of Ocean Giudance: zwiększa szybkość poruszania się na morzu.
Collar of Conjuring: zwiększa o 1 czas trwania czarów.
Nacklace of Swiftness: zwiększa o 1 szybkość twoich oddziałów w czasie walki.
Pendant of Dispassion: daje odporność na czar: Berserk.
Pendant of Second Sight: daje odporność na czar: Blind.
Pendant of Holiness: daje odporność na czar: Curse.
Pendant of Life: daje odporność na czar: Death Ripple.
Pendant of Death: daje odporność na czar: Destroy Undead.
Pendant of Free Will: daje odporność na czar: Hypnotize.
Pendant of Negativity: daje odporność na czar: Lightining.
Pendant of Total Recall: daje odporność na czar: Forgetfulness.
Pendant of Courage: po +3 do Morale i Luck.

PIERŚCIENIE I RĘKAWICE

Quiet Eye of the Dragon: po +1 do Attack i Defense.
Stil Eye of the Dragon: po +1 do Luck i Morale.
Diplomat's Ring: zmniejsza koszt poddania się.
Ring of the Waryfarer: zwiększa o 2 szybkość jednostek w czasie walki.
Ring of Conjuring: zwiększa o 2 czas trwania czarów.
Ring of Vitality: zwiększa o 1 żywotność wszystkich twoich jednostek.
Ring of Life: zwiększa o 1 żywotność wszystkich twoich jednostek.
Ring of Infinite Gems: zwiększa produkcję klejnotów o +1.
Eversmoking Ring of Sulfur: zwiększa produkcję siarki o +1.
Equestrian's Gloves: zwiększają szybkość poruszania się po lądzie.

POZOSTAŁE ARTEFAKTY

Cover of Fortune: Luck +1.
Cards of Prophecy: Luck +1.
Ladybird of Luck: Luck +1.
Badge of Courage: Morale +1.
Crest of Valor: Morale +1.
Glyph of Gallantry: Morale +1.
Speculum: zwiększa o jeden zasięg widzenia.
Spyglass: zwiększa o jeden zasięg widzenia.
Bow of Elven Cherrywood: Archery + 5.
Bowstring of the Unicorn's Mane: Archery + 10.
Angel Feathers Arrows: Archery + 15.
Golden Bow: pozwala strzelać bez ujemnych modyfikatorów przez przeszkody i na każdą odległość.
Bird of Perception: Eagle Eye +5.
Stoic Watchman: Eagle Eye +10.
Emblem of Cognizance: Eagle Eye +15.
Charm of Mana: pozwala odzyskiwać jeden dodatkowy punkt magii dziennie.
Talisman of Mana: pozwala odzyskiwać 2 dodatkowe punkty magii dziennie.
Mystic Orb of Mana: pozwala odzyskiwać 3 dodatkowe punkty magii dziennie.

Orb of the Firmament: twoje czary żywiołu powietrza zadają o 50% większe obrażenia.

Orb of Silt: twoje czary żywiołu ziemi zadają o 50% większe obrażenia.

Orb of Tempestuous Fire: twoje czary żywiołu ognia zadają o 50% większe obrażenia.

Orb of Driving Rain: twoje czary żywiołu wody zadają o 50% większe obrażenia.

Spirit of Oppression: morale zarówno twoje, jak i przeciwnika nie ma wpływu na walkę.

Hourglass of the Evil Hour: szczęście zarówno twoje, jak i przeciwnika nie mają wpływu na walkę.

Tome of Fire / Air / Water / Earth Magic: udostępnia wszystkie czary danego żywiołu.

Sphere of Permanence: daje twoim oddziałom odporność na czar rozproszenia magii.

Orb of Vulnerability: neguje wszelkie naturalne odporności znajdujących się na polu bitwy odziałów.

Vial of Lifeblood: zwiększa o 2 żywotność wszystkich twoich jednostek.

Everpouring Vial of Mercury: zwiększa produkcję rtęci o +1.

Inexhaustable Cart of Ore: zwiększa produkcję rudy o +1.

Inexhaustable Cart of Lumber: zwiększa produkcję drewna o +1.

Endles Sack of Gold: zwiększa dochody o 1000 sztuk złota dziennie.

Endles Bag of Gold: zwiększa dochody o 750 sztuk złota dziennie.

Endles Purse of Gold: zwiększa dochody o 500 sztuk złota dziennie.

Legs of Legion: jeżeli bohater z tym przedmiotem znajduje się w mieście, to przyrost jednostek drugiego stopnia zwiększa się o 5 na tydzień.

Loins of Legion: jeżeli bohater z tym przedmiotem znajduje się w mieście, to przyrost jednostek trzeciego stopnia zwiększa się o 4 na tydzień.

Torso of Legion: jeżeli bohater z tym przedmiotem znajduje się w mieście, to przyrost jednostek czwartego stopnia zwiększa się o 3 na tydzień.

Arms of Legion: jeżeli bohater z tym przedmiotem znajduje się w mieście, to przyrost jednostek piątego stopnia zwiększa się o 2 na tydzień.

Head of Legion: jeżeli bohater z tym przedmiotem znajduje się w mieście, to przyrost jednostek szóstego stopnia zwiększa się o 1 na tydzień.

Shackles of War: ani ty, ani twój przeciwnik nie możecie w czasie bitwy poddać się lub uciec.

Orb of Inhibition: w czasie walki nikt nie można rzucać żadnych czarów.

Spell Scroll: zawiera formułę konkretnego czaru.

Pandora's Box: doświadczenie, artefakty, czary, umiejętności. W tej puszce może być właściwie wszystko i to w dowolnych kombinacjach. Także wrogowie!

ZAKOPANY GRAL

Na niektórych planszach może znajdować się zakopany artefakt. Strzępki informacji o miejscu jego ukrycia uzyskać można przy obeliskach. Tym tajemniczym przedmiotem zawsze jest gral pozwalający zbudować w jednym z miast budynek specjalny, charakterystyczny dla każdego z zamków. Budynek zwiększa o 50% przyrost wszystkich produkowanych jednostek i przynosi dzienny dochód w wysokości 5000 sztuk złota. Ponadto:

Collosus w Castle podnosi Morale wszystkich twoich bohaterów o dwa.

Spirit Guardian w Rampart podnosi Luck wszystkich twoich bohaterów o dwa.

Carnivorous Plant w Fortress zwiększa o 10 Attack i Defense broniącego się w tym zamku.

Warlord's Monument w Stronghold zwiększa o 20 Attack broniącego się w tym zamku.

Deity of Fire w Inferno powoduje, że od chwili wybudowania tego budynku, każdy kolejny tydzień będzie tygodniem Impów.

Soul Prison w Necropolis podwyższa o 20% necromancy u wszystkich twoich bohaterów, którzy tę umiejętność posiadają.

Guardian of Earth w Dungeon zwiększa Power broniącego się w tym zamku bohatera o 12.

Skyship w Tower zwiększa Knowledge broniącego się w tym zamku bohatera o 15. Ponadto cała mapa (również podziemia) staje się widoczna.

Gdy wykopiesz Grail, musisz udać się z nim do miasta, w którym chcesz wybudować budynek specjalny, a następnie wskazać Hall.

KILKA MNIEJ LUB BARDZIEJ OCZYWISTYCH UWAG

* Niektóre artefakty pozyskać mogą jedynie bohaterowie o określonych umiejętnościach. I tak, jeśli dany przedmiot otrzymać ma pierwszy napotkany "true leader" to musi on posiadać umiejętność Leadership. Natomiast "wise leader" to ten, który posiada Wisdom. Poziom zaawansowania wymaganej umiejętności nie ma znaczenia.

* Rozsądnie dobieraj umiejętności swoich bohaterów, gdyż mogą posiadać ich tylko osiem. Przykładowo, jeśli dany heros ma być dobrym magiem, to powinien znać Wisdom, Intelligence i Mysticysm. Także Sorcery i ewentualnie jedna specjalizacja w którymś z żywiołów będą mile widziane.

* Pewne umiejętności mają ograniczoną dostępność pod względem profesji. I tak na przykład możliwość zgłębiania nekromancji mają tylko Necromancer i Death Knight, a Leadership to domena Rycerza i Overlorda.

* Do umiejętności, w które dobrze jest wyposażyć każdego z bohaterów, zaliczyć należy: Eststes, Logistics, Pathfinding i Tactics, a do tych najrzadziej potrzebnych: Navigation, Scouting, specjalizację w wielu szkołach magii i w mniejszym stopniu Balistics, First Aid, Resistance i Eagle Eye.

* Bohaterowie posiadający nekromancję powinni walczyć przede wszystkim z licznymi grupami słabych wrogów. Po kilku takich walkach będą dysponować dużą grupą szkieletów.

* Przy pozyskiwaniu nowego bohatera należy zwracać uwagę na umiejętność specjalną, którą dysponuje (wypisana nad punktami doświadczenia). Zawsze cenni są ci, którzy zwiększają twoje dochody (stała kwota przychodu lub Estates). Ich wynajęcie szybko się zwraca, a potem zaczyna przynosić zyski.

* Mieszanie ze sobą jednostek różnej przynależności powoduje spadek Morale. Jeśli masz całe wojsko z jednego rodzaju zamku, to modyfikator wynosi +1. Za każdy nowy typ oddziałów spada o 1, ale nie niżej niż do -3. Martwiaki z Necropolis powodują dodatkowy modyfikator -1, same jednak nie podlegają żadnym modyfikacjom Morale.

* Atakując wrogą jednostkę pierwszeństwo daj broni strzeleckiej, magii i jednostkom, których umiejętność zapobiega kontratakowi.

* Nowa opcja "wait", która pojawiła się przy walce, zwiększa twoje taktyczne możliwości, szczególnie przeciwko powolnemu wrogowi. Powinieneś odczekać do chwili, gdy przeciwnik poruszywszy wszystkie jednostki znajdzie się w twoim zasięgu i dopiero wtedy uderzyć. Zyskujesz dzięki temu dwa ataki pod rząd, bo w następnej rundzie ruszasz się pierwszy. Szczególnie korzystne jest stosowanie tej taktyki jednostkami z umiejętnością "no enemy retaliation". Walcząc tym sposobem z szybszym przeciwnikiem zyskujesz jedynie uderzenie jako pierwszy.

* Pamiętaj, że standardowo każda jednostka ma tylko jeden kontratak. Przeciwko wrogowi, który może mocno ci odpowiedzieć wyślij najpierw coś słabego, na czym najmniej ci zależy. Biedactwo najpewniej zginie, ale kolejnymi jednostkami możesz w tej rundzie atakować tego potwora bez strat.

* Określenia oznaczające liczebności przeciwnika oznaczają: few (od 1 do 4 osobników), several (5-9), pack (10-19), lots (20-49), horde (50-99), throng (100-249), swarm (250-499), zounds (499-999), legion (1000-4000).

Krzysztof Pupliński "Banan"

MYTH 2: SOULBLIGHTER

Jeżeli mieliście okazję zagrać w pierwszą część gry, w której brody krasnoludów bardziej przesiąknięte są zapachem mieszanki wybuchowej niż tytoniem z fajki, to jesteście w domu. Jeżeli nie - zapraszam.

MYTH 2 nie różni się specjalnie od swojej poprzedniczki. Tak się składa, że jak to bywa w drugich częściach, zwanych przez purystów językowych sequelami, doszło kilka nowych jednostek oraz usprawniona została grafika.

Wojowie. Mają miecze, tarcze i są słabi. Przydają się głównie do powstrzymywania słabszych przeciwników oraz do osłaniania wciąż niezwykle cennych łuczników.

Łucznicy. Jednostki kluczowe. Co prawda celnych fir'Bolgów zastąpili zwykli ludzie, ale za to wyszkolili się w sztuce szycia (strzałami) nie gorzej niż ich poprzednicy. Co więcej, oprócz tego, że doskonale nadają się do masakrowania bezdusznych oszczepników, zdejmowania miotających pioruny fetchy i wybuchających wightów, dostali także po jednej zapalającej strzale. Wybiera się ją standardowo - wbijając literkę T z klawiatury. Strzały te po pierwsze mogą odpalać ładunki wybuchowe krasnoludów ze znacznie większej odległości, niż mógłby zrobić to najsprawniejszy nawet krasnolud. Po drugie - płonący grot jest bardzo gorąco witany przez trawę. Oszczepnicy są mało wytrzymali na jęzory ognia, więc pomaga w przetrzebieniu ich gromady strzała trafiająca w trawę, na której stoją. Dodatkowym plusem jest to, że ludzcy łucznicy mają za pasami noże. Krótkie, bo krótkie, ale dobić przeciwnika mogą. Skutecznie. Wystarczy dwa razy kliknąć na stojącego blisko przeciwnika, choć na dłuższą metę nie polecam takiego rozwiązania. Zabitym łucznikom zabierajcie (o ile ich nie wykorzystali) zapalające strzały.



Krasnoludy. Mistrzowie. Już w pierwszej misji, na najtrudniejszym poziomie, można załatwić ponad stu przeciwników przy pomocy jednego małego krasnoludka. Dobra – krasnoluda. Proponuję osłaniać tych maluchów. Przy okazji – przydaje się pamiętać o możliwości atakowania ziemi przed przeciwnikami (atak z Shiftem) bo szybko poruszający się wróg zdąży dobiec do brodacza, zanim ciśnięta przez tego ostatniego butelka trafi w miejsce, w którym wróg był jeszcze trzy sekundy temu. No i nie zapominajcie o minach.

Krasnoludzkie moździerze. Najpotężniejsi (wyjąwszy kłusowników) w grze i z tego powodu obsadzeni w jednej zaledwie misji. Mają wspaniały zasięg i są bardzo celni. Siła rażenia pocisków (choć kształtem przypominają zwykłe bomby) jest nie do przebicia. W misji, w której występują, mają jednak trudnych i wytrzymałych przeciwników. Pamiętajcie – krasnoludami trzeba jeszcze lepiej wyczuwać miejsce strzału (jeżeli zdacie się na ich przeprogramowaną celność, nie macie szans – przeciwnicy nigdy nie stoją długo w miejscu, a pocisk leci długo). Obliczanie wyprzedzenia jest kluczem do sukcesu. Zdejmując ukrytych wysoko przeciwników dobrze jest pamiętać, że pociski z moździerzy sięgają wyżej, niż się wydaje.

Pathfinder. Niewidzialny krasnolud. Bardzo skuteczny w walce, ale występuje w jednej misji. Nie wolno nim nikogo zaatakować, bo stanie się widoczny.

Berserkerzy. Tacy lepsi i szybsi wojownicy, tyle, że bez tarcz. Dobra broń ofensywna i zaczepna. Sprawdza się taktyka nęcenia oddziałów przeciwnika jednym szybkim berserkerem i wyciągania go prosto pod ostrzał łuczników. Sterując berserkerami należy pamiętać o tym, że bardzo lubią wyrywać do przodu. Dlatego zawsze trzymaj rękę na pulsie. Albo lepiej – spacji. W jednej z misji można odnaleźć miecz Alrica (ten, którym włada w przedostatnim starciu) i dać go wybranemu berserkerowi.

Podróżnicy. Wciąż próbują niezdarnie łatać łopatą wrogów i dalej są wolni i wytrzymali. Potrafią leczyć rannych i podnosić korzonki z ziemi. Ciekawsze jest to, że zmieniają się w pewnym momencie w Strażników Heronu. Uleczająca moc podróżników sprawdza się świetnie w walce z nieumarłymi. Dobrze jest ścinać rosnące na brzegach zbiorników wodnych krzaczki – są to ratujące życie korzenie. Pamiętajcie też, aby zawsze zabierać rozrzucone przez martwego Podróżnika inne korzonki. Podobnie uwaga do Strażników Heronu.

Strażnicy Heronu. Spod płaszczy przygarbionych Wędrowców na światło dzienne wychodzą zjednoczeni i przywróceni do świetności Strażnicy Heronu. Jak wieść niesie są to najlepsi z najlepszych, najszybsi z najszybszych, najmocniejsi z... W zasadzie nie da się ukryć, że dobrzy z nich wojownicy, ale można się było spodziewać czegoś lepszego.

Magowie. Przyłączają się do gracza na bardzo krótko, ale to co demonstrują budzi zazdrość. Każdy z tych odzianych w ciemne płaszcze fanatyków potrafi odpalać fireballa o niesamowitej sile rażenia i siać zamęt wśród wrogów. Najważniejsze jest, że potrafią czynić to kilkakrotnie w ciągu jednej walki – istotną rolę odgrywa tylko wskaźnik many.

Ponadto, za sprawą pewnej postaci (nie chcę psuć niespodzianki o kogo chodzi), istnieje możliwość przejmowania kontroli nad rozumnymi istotami przeciwnika. Nie zaliczają się do tego Thralle, oszczepnicy ani Wighty, ale Fetcha, Maula czy Myrkridię można oswoić.

Przeciwnicy

Zdarzają się co prawda ciemni łucznicy oraz brigandsi (odpowiednicy łuczników oraz rycerzy), ale nie ma co się nad nimi rozwodzić. Podstawa wrażych sił to powolne, bezrozumne i dzierżące w rękach topory **Thralle.** Rozwala się je łatwo. Groźni bywają tylko w kupie.

Druga linia to bezduszni **oszczepnicy,** z którymi dobrze radzą sobie łucznicy pod osłoną tarcz wojowników.

Trzeci rodzaj przyjemniaków to **Ghole.** Szybko biegają i w grupach mogą być postrachem dla gromad łuczników. Problem z Gholami jest taki, że często biegają naokoło two-

ich wojsk. Kiedy starasz się zasypać je gradem strzał, rozsypujesz szyk łuczników. A na to tylko czekają większe siły czające się w pobliżu.

Może jest to zbyt apokaliptyczna wizja, bo przeciwnicy nie zawsze są tak sprytni, ale często Ghole stanowią przednią straż wroga. Skutecznie odciągają cię od ostrzeliwania zmasowanych wojsk, które za tą forpocztą podążają. Walcząc z tymi fioletowymi lewitującymi czaszkami w płaszczach pamiętaj o jednym – koncentrują swój atak na największym grożącym im niebezpieczeństwie. A przynajmniej na tym, co za takie niebezpieczeństwo biorą. Dlatego spróbuj ustawić łuczników w długiej linii, wyślij berserkera i przebiegnij przed bezdusznymi. Gdy wyrwą się za nim w pościg, skryj go za linią łuczników i zasyp głupków strzałami. Pamiętaj, że po pierwszej salwie zaczną szyć w łuczników. Wykorzystuj fakt, że jeżeli nie ma nikogo bliżej, bezduszni najpierw namierzają krasnoludy.

Spotyka się też **Wighty** oraz ich wcześniejsze wersje, Ghasty. Ghasty występują w pierwszych misjach. Są powolne i bez kłopotu może sobie z nimi poradzić krasnolud. Byle nie został otoczony, bo na prostej nie mają szans go dogonić. Ghasty są kłopotliwe z jednego powodu: zarażają atakowanych rycerzy, dlatego rozwalać należy je z daleka.

Z Wightami może być kłopot. O ile pojedynczy nie sprawia problemów (trzech-czterech dobrych łuczników rozsadza go jednym strzałem), o tyle kilku nacierających z różnych stron może poważnie poirytować. Wighty mają nieprzyjemną tendencję do wybuchania po podejściu do twoich wojsk. Straty są poważne (najbliżej stojący wybuchu – śmierć na miejscu, reszta – sparaliżowana, czyli także niezdolna do obrony). Trzeba zawsze wyławiać Wightów i od razu rozwalać. Odnajdywanie Wightów idących w szeregach przeciwnika jest bardzo przyjemne: wystarczy kilka celnych strzał i zgrupowanie przestaje istnieć.

Dalej idą **Fetche,** znani z poprzedniej części czarownicy, walący piorunami. Są doskonałą bronią na jednostki piesze (o czym bardzo łatwo przekonasz się wysyłając na samotnego Fetcha dziesięciu wojowników w kupie). Nauczysz się wtedy jeszcze jednej rzeczy – ciała ludzi bardzo dobrze przewodzą błyskawice. Na szczęście Fetch ma zasięg mniejszy niż łucznicy i jest mało wytrzymały. Pech chciał, że zwykle kroczy za wojskami pieszymi. Trzeba zdejmować go najszybciej jak się da. Gdy z kolei uda ci się przekabacić Fetcha na swoją stronę, spróbuj strzelić piorunem w wodę, którą przemierzają przeciwnicy.

Maul to nowy nabytek sił zła. Te wielkie świnie zakute w pancerz i machające maczugami są trudne do zdjęcia – wytrzymają nawet trafienie koktajlem Mołotowa i kilkoma strzałami. Najlepiej próbować wciągnąć go na pole minowe. Inaczej potrzebny jest zmasowany atak Berserkerów. Trzeba Maula otoczyć ze wszystkich stron. I mieć nadzieję.

Myrkridia. Szybkie, bezwzględne i krwiożercze monstra. Od czasu wejścia Myrkridii w pole rażenia łuczników, mają oni czas na jeden-dwa strzały, po czym bestie wpadają w ich szeregi i dokonują masakry. Dlatego dobrze jest zaraz po wystawieniu łuczników przejąć kontrolę nad gotowymi do walki rycerzami lub berserkerami. Szczególnie, jeśli atakują większa grupą. Myrkridie mają jedną cechę, która powoduje, że mogą stać się sprzymierzeńcami: po utracie około 4/5 zdrowia zatrzymują się, a po krótkiej chwili atakują wściekle najbliżej znajdującą się postać. Bez względu na to, czy jest to przyjaciel, czy wróg. Można to wykorzystać. Jak? No, dajcie spokój.

Myrkridie Giganty to inna para kaloszy. Te wielkie śmiercionośne bestie mogą szybko przetrzebić ci szeregi. Giganty wielkością przypominają Trowy, ale mają o wiele bardziej śmiercionośny atak: rzut czaszkami. Wybuchowe czerepy działają jak wiązka rzuconych z wielką siłą i wybuchających, przy zetknięciu z ziemią lub twoimi wojskami, koktajli Mołotowa. Przerąbane. W zbliżeniu giganty są skuteczne. Są słabsze niż Trowy, ale równie dobrze radzą sobie z mniejszymi jednostkami, załatwiając je jednym ciosem. Przykre. Najlepiej najpierw sprowokować wielkoluda do rzutu czaszkami w np. odciągającego uwagę berserkera. Później zmasowany atak wszystkiego. I wiara. Dużo wiary. Pamiętajcie też, aby

nie wystawiać jednego Trowa na jednego giganta. Mimo że giganty są słabsze, ciosy zadają szybciej, poza tym Trow po stracie 4/5 życia kamienieje i staje się bezbronny.

Mahir. Jest jednym z najciekawszych przeciwników. Sam zawdzięczałem Mahirowi stratę sześciu łuczników, czterech Strażników Heronu i kilku Berserkerów. Na przedostatnim poziomie, nie zwracając uwagi na resztę wojsk, wybrałem się na zwiad jednym ze Strażników. Po powrocie okazało się, że większość wojsk nie żyje. Po załadowaniu save'a ujrzałem, co ich łyknęło. Mahir. Cień. Atakuje dopiero, gdy na jego terytorium wkroczą twoje siły. Jest nie do zranienia, dopóki się nie przyssie do któregoś z twoich ludzi. Wówczas możesz atakować widoczny obok nieszczęśnika cień. Uderzaj wszystkim co masz. Istotne jest, abyś ręcznie kierował swoimi ludźmi, wtedy Mahir traci na skuteczności.

Rycerze Stygijscy. Wyglądają jak ożywione zbroje rycerskie. I nimi właśnie są. Rycerze Stygijscy są całkowicie odporni na strzały z łuków i są wytrzymałymi wojownikami w walce wręcz. Na szczęście są bezbronni niczym dzieci, w starciu z turlającą się buteleczką wypełnioną mieszanką wybuchową. Para krasnoludów doskonale daje sobie z nimi radę. Czasami Rycerze ożywają dopiero po tym jak się ich dotknie.

Cienie – Shades są kolejnymi powracającymi postaciami z MYTHA. Wciąż są bardzo groźni, kiedy atakuje się ich zwartą grupą. Wiecie – wybuch, reakcja łańcuchowa, te rzeczy. Jeżeli w krótkim czasie uda ci się zmniejszyć dystans, to połowa sukcesu. Teraz tylko wystarczy pokonać cień w walce wręcz. Przygotuj tony berserkerów.

Poziomy

1. WILLOW CREEK

Twoi: łucznicy, wojownicy, krasnolud

Tamci: Ghasty

Proste jak drut. Rozwalasz wszystkich Ghastów przy pomocy jednego krasnoluda. Łucznicy i wojowie mogą zaczekać na maruderów przy rzeczce.

2. SALVATION

Twoi: łucznicy, wojownicy, krasnoludy

Tamci: brigandsi, Ghasty

Najpierw pochodzisz po bagnach – niech łucznicy punktują Ghasty. Kiedy dojdziesz do rozmawiających brigandów, zajdź ich z boku, po czym zaatakuj z tyłu. Ważne jest, aby żaden nie zdołał wezwać pomocy. Potem szybko oswobodź biedaków zamkniętych za palisadą (rozwal ją mieczami) i śmigaj przez cmentarz. Na lżejszym deszczu wykorzystaj krasnoludy. Może nawet uda ci się nimi skasować brigandów. Po oswobodzeniu nieszczęśników wystarczy, że zwiejesz. Nie musisz z nikim walczyć.

3. DOWN A BROKEN PATH

Twoi: łucznicy, wojownicy, krasnoludy, chłop

Tamci: Thralle, Ghole, bezduszni

Musisz odeskortować wesołego panopka do wioski. Proste. Musisz iść za biedakiem i usuwać mu z drogi nieumarłe przeszkody. Po dojściu do wioski (przepraszam – miasteczka) dostaniesz posiłki. Dodatek: Jeżeli podczas misji załatwisz trzy żaby stojące na kamieniu znajdującym się na środku rzeki, to po skończeniu poziomu będziesz miał dostęp do ukrytego poziomu.

4. A LONG AWAITED DRINKING PARTY

Twoi: kłusownicy

Tamci: wybuchające jelenie

Musisz rozwalić wszystkich przeciwników. Ale pobaw się sam. Naprrrawdę warto.

5. INTO THE BREACH

Twoi: łucznicy, wojownicy, krasnoludy, krasnolud - pathfinder

Tamci: ghole, źli łucznicy, brigandsi, Thralle, Rycerze Stygijscy

Najpierw czeka cię spotkanie z gholami. Rozwal ich, po czym skieruj się do skrzyżowania, gdzie spotkasz łuczników. Uważaj na ich płonące strzały. Z Thrallami łatwo poradzisz sobie przy pomocy ustawionych po obu stronach krasnoludów. Możesz też wykorzystać płonące strzały (strzel za maszerujące Thralle, po czym wycofaj się - jest szansa, że zawrócą i pójdą przez płomienie). Staraj się skruszyć ciemnych łuczników. Najlepiej atakuj jednego wszystkimi swoimi siłami, po czym koncentruj ogień na następnym. Rannych cofaj do drugiego szeregu - każdy łucznik będzie później bezcenny. Po załatwieniu gości dostaniesz posiłki i zacznie się druga część misji, bo jak się okaże, zwodzony most się zamknie.

Musisz dostać się pathfinderem do środka twierdzy. Nie atakuj żadnych przeciwników, ani nawet nikogo nie dotykaj - omijaj straże jak największym kołem. Szybko podejdź do bramy i przejdź przez nią w momencie, kiedy otworzy się, aby wypuścić nowe straże. Dalej przekradnij się przez obóz i podejdź do pomostu, na którym znajduje się mechanizm opuszczający most. Pamiętaj, że w momencie kiedy to zrobisz, zostaniesz zauważony. Postaraj się więc zabrać ilu tylko możesz łuczników. Rzuć granat w ich środek, poczekaj, aż zbiorą się do kupy i powtórz. Powinieneś oczyścić przynajmniej tę sekcję muru. Pozostaje ci tylko rozwalenie mechanizmu mostu i walka aż do mężnej śmierci. No chyba, że się postarasz. Teraz wejdź swoimi ludźmi i dokończ jatkę. Przechodząc przez zbierz wszystkich do kupy, ze względu na łuczników czyhających na górze.

6. THE BARON

Twoi: łucznicy, wojownicy, krasnoludy

Tamci: brigandsi, źli łucznicy, Stygijscy Rycerze

Sprawa jest szachowa. Baron próbuje uciec ze swojej twierdzy jednym z ukrytych przejść. Sposobów jego załatwienia pewnie jest kilka, ale polecam jeden. Podziel zespół na dwie części tak, aby w każdej znalazł się jeden krasnolud oraz mniej więcej równe siły reszty. Zacznij przeczesywać teren z dwóch stron. Staraj się stosować taktykę nęcenia - ustawiaj wszystkich ludzi w miejscu dogodnym na pułapkę (szyk - najpierw rycerze i krasnolud, potem łucznicy), czyli zwykle przed wejściem do pomieszczenia, wchodź tam wojownikiem i po wywabieniu wroga wracaj na korytarz. Po oczyszczeniu sal (zwłaszcza tych przypominających biblioteki) zostawiaj w nich po jednym-dwóch rycerzy, aby z pomieszczeń nie próbował korzystać baron. Na końcu, kiedy znajdzie się w kleszczach, załatw zdrajcę.

7. GONEN'S BRIDGE

Twoi: kapitan wojowników, wojownicy, łucznicy, krasnoludy, podróżnik

Tamci: bezduszni, Wighty, Thralle, Ghole

Akcja rodem z COMMANDOS. Trzeba dotrzeć do mostu, przekroczyć go i wysadzić. Niezłe. Od samego początku po piętach deptać ci będzie liczna armia umarlaków. Spiesz się. Zejdź na południe i dojdź do rzeki. Będziesz miał dwie drogi. Obie zaprowadzą cię do mostu. Po drodze możesz natknąć się na forpoczty wroga - twój wybór, co z nimi zrobisz. Najważniejsze, abyś szybko dotarł do mostu, strzeżonego przez niemal wszystkich przyjemniaków wymienionych na początku. Przewal się po nich, dojdź do mostu i rozwal go. W zasadzie wystarczy, że do mostu dojdziesz (a następnie go przekroczysz) jedynie kapitanem. Wtedy dołączą do ciebie posiłki i krasnoludami dokończysz dzieła. Mnie udało się dojść większymi siłami. Nie ma nic przyjemniejszego, niż przelecenie na drugą stronę mostu wszystkimi siłami, a następnie, kiedy roi się na nim od zdechlaków, rozwalenie go krasnoludami. Możesz ułożyć z min krasnoludów ścieżkę prowadzącą od mostu na twoja stronę, aby zyskać na czasie i posłać więcej szmatławców na prawdziwy spoczynek.

8. BEYOND THE CLOUDSPINE

Twoi: Berserkerzy, łucznicy, krasnoludy, podróżnik

Tamci: Ghole, bezduszni, Thralle

Misja, która utwierdzi cię w przekonaniu, że programiści to złośliwe bestie. Musisz naprawić World Knot (Węzeł Świata), który, jak być może pamiętasz, rozwaliłeś w MYTH. Jak to było z tym nawarzonym piwem?...

Aby misja się powiodła, musisz dotrzeć do Węzła mając w swej drużynie przynajmniej jednego krasnoluda.

W początkowej fazie masakrujesz Thralli (przyjemnie jest pobawić się tyloma krasnoludami naraz) oraz bezdusznych. Po rozwaleniu ich skieruj się drogą na północ. Rozwal kilka patroli Gholi, a następnie ściągnij wroga w pułapkę (łucznicy w tylnej linii, krasnoludy i berserkerzy w pierwszej). Powinieneś poradzić sobie bez trudu. Po załatwieniu Gholi przekrocz rzekę łucznikami i zastosuj ich manewr zaczepny. Zasyp przeciwnika strzałami i szybciutko czmychaj z powrotem na drugą stronę. Przy odrobinie szczęścia można w ten sposób wytłuc wroga bez strat własnych. Zdarza się bowiem, że przeciwnicy po pewnym czasie wracają.

Po załatwieniu tych i broniących Węzła umarlaków szybko wyznacz krasnoludy do naprawiania porozwalanych fragmentów. Jak Węzeł zacznie działać, wskakuj do środka. Chyba, że chcesz zmierzyć się z nadchodzącą armią...

9. GREAT LIBRARY

Twoi: berserkerzy, łucznicy, krasnoludy, podróżnik

Tamci: Fetche, Wighty, Ghole, Thralle, bezduszni

Najpierw musisz utrzymać wejście do biblioteki, a następnie odeskortować trzymającego Codex podróżnika na miejsce ucieczki.

Trzeba przygotować się na odparcie kilku następujących po sobie ataków z różnych stron. Jednocześnie, do czasu powrotu podróżnika z biblioteki, twoi wojownicy nie powinni opuścić podwyższenia na którym zaczynają misję.

Kluczową rolę grają łucznicy. Pamiętaj, aby cały czas kontrolować ich ogień i koncentrować go (kiedy tylko się da) na priorytetowych celach - Wightach i Fetchach. Pamiętaj też, że z Gholami bardzo dobrze dają sobie radę krasnoludy (pod mała eskortą berserkerów).

Ghole stosują tu manewry zaczepne,. Biegają tuż na granicy strzału. Nie daj sobie popsuć szyków, bo zaraz uderzą większe siły. Po powrocie podróżnika szybko idź w jego ślady. Przed kolejnym Węzłem czeka cię jeszcze jedno spotkanie z licznym przeciwnikiem. Po jego pokonaniu wskakuj do środka. Olej armię, która się pokaże. Znowu przybyli za późno.

10. GATE OF STORMS

Twoi: Alric, wojownicy, łucznicy, krasnoludy, podróżnik

Tamci: Myrkridie, Fetche, bezduszni

Bardzo nieprzyjemna misja. Z tego powodu, że pewnie stracisz tu kilka osób. Cel - dostarczenie Alrica na pokład statku.

Już sam początek nastraja mało optymistycznie. Sam zobaczysz dlaczego. Alric szybko poprawi ci humor, ale już po chwili będziesz zdany tylko na siebie. Teraz plan. Musisz dostać się na drugą stronę skweru miasteczka, w którym doszło do masakry. Przeszkadzać ci w tym będą: a) oddziały oszczepników i Fetchy (mniej groźne), oraz grupki Myrkridii (wręcz przeciwnie). Pierwszych załatwiaj standardowo (priorytet - Fetche). Natomiast Myrkridie...

Pamiętaj o tym, że po odniesieniu większych ran atakują najbliżej znajdującą się postać, więc skoncentruj ogień na jednym. Kiedy podejdą zbyt blisko, atakuj wybranego z nich Alriciem. Król jest bardzo wytrzymały i z jednym da sobie radę. W tym czasie otaczaj wroga berserkerami i szatkuj do skutku. Stosuj Alrica do skupiania wrogich ataków. Uzdrawiaj tylko jego. W ten sposób powinieneś dać sobie radę z większością grupek Myrkridii

bez dużych strat. Czarów ofensywnych Alrica nie wykorzystuj do czasu, aż atakuje cię duża ilość Myrkridii. Do samego końca trzymaj przynajmniej dwa ataki.

Do skweru nie zbliżaj się zbyt szybko najprostszą drogą. Lepiej pójdź z lewej lub prawej strony. W różnych punktach mapy czekają na ciebie posiłki. Niezbyt obfite i możesz nie zdążyć ich zakaptować, bo kilka Myrkridii szybko daje sobie z nimi radę.

W mieście czeka większy oddział. Rozwal go (czar może się przydać). Po minięciu miasta dojdziesz do zakręconej ścieżki wśród wzniesień. Wyleje się stamtąd morze Myrkridii. Atak Alrica prawie niezbędny. Potem (o ile masz jeszcze jakiś czar) rozwalasz gości na statku przy użyciu dzielnego króla, albo stosujesz taktykę wyciągania przeciwników na wcześniej przygotowane pole minowe. Pozostał skok na statek.

11. LANDING AT WHITE FALLS

Twoi: łucznicy, berserkerzy, krasnoludy, podróżnik, Alric

Tamci: Thralle, Wighty, Ghole, bezduszni

Celem są działa walące z fortecy w statek, na którego pokładzie stoi dzielny Alric. Niestety król nie ma zamiaru pofatygować się na pomoc. Odgrywa w tym poziomie jedynie rolę dystyngowanego celu.

Czasu nie masz wiele. Ghole, mimo że głupie, po jakimś czasie się w statek wstrzelają. Zdaje się, że wystarczą trzy trafienia. Czas jest wszystkim.

Zaatakuj krasnoludami nadchodzące Thralle, po czym cały oddział pchnij na wschód. Jak tylko zobaczysz oszczepników, szybko ustaw swoich łuczników na najbliższym wzniesieniu i berserkerem podprowadzaj wroga pod strzały twych ludzi. Kiedy większa grupka bezdusznych znajdzie się nad trawą, nie wahaj się użyć płonących strzał.

Ruszaj na południe. Po drodze załatwiaj wszystkich, którzy mogą ci zagrozić. Jeżeli to możliwe – olewaj wałęsające się w oddali Wighty. Kiedy dotrzesz do bram twierdzy, zatrzymaj się i przygotuj na wciągnięcie w pułapkę oczekujących przy wejściu towarzyszy. Wyciągnij ich berserkerem. I zmasakruj. Jak tylko wejdziesz do środka wyślij dwie grupki berserkerów na platformy z działami. Załatw obsługujące działa Ghole ignorując wszystkich innych. Koniec.

12. THROUGH THE ERMINE

Twoi: Berserkerzy, łucznicy, krasnoludy, podróżnicy

Tamci: bre'unor, wilki

Wbrew pozorom nie jest to łatwy poziom. Musisz przeżyć noc w lesie wypełnionym wilkami i miotającymi bumerangi bre'unorami. Najlepszym wyjściem jest cofnięcie się do linii rzeki. Na pozycji, którą zajmujesz, jesteś bardzo podatny na ataki. Na linii rzeki masz dobre miejsce do rozstawienia łuczników, możesz pohasać po krzakach w celu zdobycia uleczających ziółek. Krzaczki trzeba trochę posiekać, żeby zdobyć korzonki. Zrób to dopiero po odparciu pierwszego ataku. W tej misji liczy się jedno – pauzowanie. Bardzo często trzeba szybko zmieniać cele łucznikom – po wystrzeleniu pierwszych strzał w gromadę napierających wilków musisz szybko odpalać kolejną w ich większych kumpli. Podczas walki staraj się trzymać przeciwników na dystans. Nie zapominaj o płonących strzałach. Rób z nich zasłonę

13. STAIR OF GRIEF

Twoi: łucznicy, berserkerzy, krasnoludy, podróżnicy

Tamci: Maule, Thralle, bezduszni

Zasada jest prosta. W wąskich korytarzach górskich musisz przede wszystkim masakrować Thralle (przy pomocy krasnoludów), strzałami rozwalać bezdusznych, a wszelkie już ustawione pułapki wykorzystywać do powstrzymania wielkich świniaków z maczugami – czyli Mauli. Podkreślam – wszystkie ładunki jakie tylko znajdziesz, albo też te, które sam postawisz, muszą być wykorzystane do rozwalenia świń. Nie marnuj ich na powolne i łatwe do roz-

walenia samymi koktajlami Mołotowa Thralle. I pamiętaj, że koktajle, które spadną na śnieg – najprawdopodobniej zgasną. Ale za to wybuch sąsiadujących ładunków spowoduje, że przyłączą się do zabawy. Po minięciu kilku zasadzek i wycofaniu się w głąb, do twoich sił dojdą posiłki. A zaraz później zostaniesz zaatakowany z kilku stron. Skończ to wreszcie.

14. THE DECEIVER

Twoi: berserkerzy

Tamci: Maule, bezduszni, magowie

Magów możesz doliczyć do swoich sprzymierzeńców albo traktować ich jak wrogów. Atakują każdego. Na szczęście każdy mag ma many na jeden, góra dwa strzały, po których jest bezbronny jak dziecko. Aby uniknąć fireballi spraw, aby pomiędzy tobą a magiem znalazło się wzniesienie albo inna przeszkoda terenowa. Fireballe kontrolują teren tylko do pewnego poziomu. Etap ten możesz skończyć bez walki. Próbuj wabić Mauli i bezdusznych pod ogień magów. Zajmą się sobą nawzajem. Najważniejsze jest, żeby berserker dzierżący berło dotarł do Deceivera. W razie jego śmierci, podnieś berło kimś innym. Deceiver siedzi w środku otoczonej ze wszystkich stron kotliny. Dojdź tam i posłuchaj, co recytuje berserker.

15. WITH FRIENDS LIKE THESE

Twoi: łucznicy, berserkerzy, Deceiver

Tamci: Ghole, Trowy

Fajna i bardzo nietypowa misja. Polega na zdobywaniu flag (zajmowaniu pagórków, na których się znajdują). Inny sposób na jej ukończenie to rozwalenie wszystkich Trowów. Szczęśliwym trafem główne siły przeciwnika to Ghole. A jest je bardzo łatwo pokonać. Aby zwyciężyć, musisz w wyznaczonym czasie zająć przynajmniej cztery flagi (możesz skończyć przed czasem zajmując wszystkie). Skoncentruj się na trzech flagach po twojej stronie. Przez jakiś czas powalczysz z wypadającymi Gholami, wspieranymi okazjonalnie przez Trowy. Te ostatnie czasami nie reagują na strzały z łuków, a kiedy indziej nacierają na łuczników, dlatego sam zdecyduj czy chcesz zmiękczyć każdego Trowa, który wejdzie ci w paradę. Gdy masz już kontrolę nad trzema flagami (i zabiłeś ze dwa Trowy) zaczekaj, aż prawie skończy się czas i w ostatniej chwili przypuść zmasowany szturm na najbliżej znajdującą się, a zajmowaną przez wrogów, flagę. Chłopcy ją zajmą, wróg nie zdąży zareagować, a czas się skończy.

16. WALLS OF MUIRTHEMNE

Twoi: krasnoludzkie moździerze, Trowy

Tamci: Fetche, Ghole, Myrkridie, Cień

Musisz zrobić (z moździerza) wyłom w murze miasta.

Korzystając z dwóch nowiutkich jednostek przeskakuj od murka na murek, kryjąc się przed ogniem z armat. Kiedy zobaczysz nacierające Myrkridie natychmiast wal z moździerza (pamiętaj o sporym wyprzedzeniu). Kiedy podejdziesz bardzo blisko murów, poczekaj aż załatwisz wszystkie atakujące cię Myrkridie i dopiero szukaj łatwej do skruszenia sekcji. Przy okazji poślij też ładunek Gholom przy armacie. Kiedy zrobisz wyłom, wyjdzie komitet powitalny. Bardzo trudno jest nie stracić chociaż jednego Trowa. Ja np. straciłem wszystkie plus jednego krasnoluda. Ale zabiłem dziada. Spróbuj, gdy tylko w dziurze pojawią się przeciwnicy, rzucić się Trowem na Cienia (nie powinien użyć swojego czaru) i wal z moździerza. Po akcji udany desant zakończy zdobycie twierdzy.

17. THE IBIS CROWN

Twoi: łucznicy, berserkerzy, krasnoludy, podróżnicy

Tamci: Stygijscy Rycerze, Myrkridie, krasnoludy, łucznicy, berserkerzy

Cztery ostatnie jednostki wroga występują jako duchy. Może w przypadku Myrkridii nie byłby to błąd, ale ważne, że też są duchami. Wszystko jedno – obrażenia zadają prawdziwe.

Czasami (tak jak w przypadku pierwszego ataku Myrkridii) nic nie rób. Znikną. Ale nie będzie się tak działo często. Obierz jakiś korytarz i stopniowo go oczyszczaj. Czasami pomocne ci będą wrogie oddziały – łucznicy się z Myrkridiami nie lubią. Od pokonanych krasnoludów nie zapomnij zabierać ładunków. Warto jest nawet wracać po nie kawałek, żeby przygotować ładne pole minowe. O ile to możliwe, na krasnoludów nie marnuj koktajli. Znacznie lepiej radzą sobie z nimi łucznicy. Zwróć uwagę na akcję krasnoludów przy Myrkridiach stojących w półkolu. Niezłe.

W pewnym momencie, gdzieś w odległych zakątkach mapy, dotrzesz do sali, do której prowadzi droga pomiędzy zastygłymi Rycerzami Stygijskimi. Przeprowadź każdego ze swoich bohaterów przez sam środek – dotknięcie rycerza łatwo przerodzi się w jatkę. Nie atakuj berserkera i wskakuj w pierścień światła. Teleportuje cię w inny kraniec labiryntu. Po przebiciu się przez kilka fal "dusznych" łuczników dojdziesz do hallu z chmarą berserkerów. Wyjdź im naprzeciw, a zaatakuje cię tylko garstka.

Wreszcie pomieszczenie z koroną. Nie wchodź do środka, tylko zza progu wal koktajlami. Po krótkim czasie wyeliminujesz wszystkie Myrkridie. Alternatywa – możesz wbiec do pomieszczenia berserkerem i chwycić miecz rozsiewający dookoła gromy. Ale nie warto. Chyba, że dla samego efektu. Na koniec weź koronę.

18. REDEMPTION

Twoi: łucznicy, berserkerzy, strażnicy Heronu, Trowy, krasnoludzkie moździerze

Tamci: Ghole, Myrkridie, Myrkridie Giganty, bezduszni

Musisz ochronić dopiero co zdobyte przez siebie miasto. Prawdopodobnie nie uda ci się utrzymać murów w nienaruszonym stanie, ale najważniejsze jest, abyś załatwił każdego, kto wedrze się do miasta, zanim przeniknie zbyt głęboko. Jeśli jesteś na tyle ambitny, aby spróbować nie dopuścić do naruszenia konstrukcji muru, załatw Ghole, układając w newralgicznych punktach góry ładunki wybuchowe. Zabij ilu się da. Wreszcie przyjdą Giganci, walną czaszkami i dziura gotowa. Przygotuj się do zaatakowania Myrkridii, które wleją się do miasta. Ogień z moździerzy i kilku berserkerów powinno ich powstrzymać. Chwilę po tym otrzymasz wsparcie – nowo powstałe zastępy strażników Heronu.

Powstrzymuj Ghole przed podłożeniem zbyt wielu ładunków (tylko z ich pomocą Giganci mogą efektywnie wykorzystać swoje czaszki). Próbuj z moździerzy detonować mniejsze ilości ładunków, zanim nazbiera się ich większa ilość. W odwodzie trzymaj Trowy, które w połączeniu z gromadą berserkerów są najlepszą bronią na Gigantów. Uzdrawiaj tylko Trowy (pamiętasz – strażnicy Heronu to zmobilizowani podróżnicy).

19. RELIC

Twoi: łucznicy, krasnoludy, strażnicy Heronu, Deceiver

Tamci: Fetche, Maule, Myrkridie, Myrkridie Giganty, bezduszni

Dzięki czarowi Deceivera możesz przekabacić na swoją stronę myślące stwory (wyłączając Gigantów). Wykorzystaj to np. przemieniając pierwszego atakującego w szeregu gościa, co opóźni atak. Czar będzie mógł być powtórzony później.

Pamiętaj, że Deceiver atakując postać obezwładnia ją. Wykorzystaj to. Twój sprzymierzeniec jest bardzo wytrzymały, staraj się więc wystawiać go na ataki, zdejmować nacierających, a potem go leczyć. Tak jak kiedyś Alrica. Po drodze zbieraj ładunki wybuchowe, lecznicze ziółka, rozwalaj przeciwników, aż dojdziesz do mostu. Tutaj jest dobre miejsce na pułapkę. Zaminuj przejście i wciągnij w niespodziankę Maule. Zrób kilka wycieczek na drugą stronę (samym Deceiverem) i skaptuj każdego napotkanego przeciwnika (głównie błąkające się Myrkridie i Fetche). Dołączaj je do swoich sił. Następnie wyrusz całą armią (w pierwszym szeregu Myrkridie i Fetche). Do rozwalenia będziesz miał dwie duże fale przeciwników. Pozbądź się ich, zgarnij Deceiverem kawałek kryształu (to cel tego poziomu) i zostaniesz teleportowany.

20. THE SUMMONER

Twoi: łucznicy, krasnoludy, strażnicy Heronu, Deceiver

Tamci: Fetche, Myrkridie, bezduszni, Summoner, pająki

Celem misji jest wyeliminowanie gościa, który zaludnia świat okropnymi Myrkridiami. Niestety nawet po jego pokonaniu potwory te będą towarzyszyły ci do końca gry. Misję muszą przeżyć zarówno Deceiver, jak i krasnoludy.

Krasnoludy są potrzebne na początku. Muszą zbierać świecące kamienie i wrzucać je w odpowiednie miejsca. Nie jest to trudne - zostawiony w pobliżu punktu zrzutu kamieni krasnolud automatycznie ciśnie kamyk na miejsce. Oczywiście jeżeli jest w pobliżu świecących miejsc, przy których są dziury. Trzy kamienie otwierają elektryczną barierę. I tak dalej. Należy zwrócić uwagę na pająki. Są bardzo szybkie, ale mało wytrzymałe. Łucznicy doskonale dają sobie z nimi radę, ale dobrze osobiście wybierać im cele. Atakuj dwoma-góra trzema łucznikami jednego pająka - dadzą radę. W momentach kryzysowych wykorzystuj berserkerów. Uwaga - pająki atakują każdego wroga. Dlatego nie przeszkadzaj im, gdy próbują załatwić Fetcha - wręcz przeciwnie, zaczekaj aż sobie z nimi poradzi i wtedy spróbuj np. przeciągnąć go na swoją stronę. Nie mówię, że to łatwe, ale warto spróbować.

Po pewnym czasie zobaczysz trójkątny świecący punkt. Podnieś go przy pomocy Deceivera i podejdź do magicznej bariery. Następnie wejdź w sam środek swoim człowiekiem. Kiedy ściągnie na siebie czary, przewal obok resztę oddziału i odsuń się na bezpieczną odległość. Tada! Już jesteś na drugiej stronie. Zacznie się ostatni bój. Summoner ma nieprzyjemny zwyczaj przyzywania Myrkridii, które natychmiast się na ciebie rzucają. Oprócz tego lubi teleportować w przypadkowe miejsca nacierających na niego berserkerów. Dlatego miękcz go strzałami, a Myrkridiami niech zajmują się połączone siły Deceivera i reszty chłopaków. Nie zapominaj o przeciąganiu wrogów na swoją stroną, gdy tylko nadarzy się ku temu okazja. Możesz spróbować zaatakować gościa grupą strażników, a za nimi postawić Deceivera. Jeżeli nawet pierwsi zostaną teleportowani, to Deceiver i tak mu wlutuje.

21. MURDER OF THE CROWS

Twoi: łucznicy, berserkerzy, krasnoludy, strażnicy Heronu, Deceiver

Tamci: Wighty, Ghole, Maule, Myrkridia, bezduszni, Cienie, Soulblighter

Uwolnij się z więzienia. A raczej wydostań po tym, jak ktoś ci pomógł.

Wymiataj jak najszybciej z więzienia i pruj z łuków do Maula. Będą szli pojedynczo, ale musisz wybrać taki punkt, z którego zadasz maksymalną ilość ran. Może uda ci się to zrobić tak, że nikogo nawet nie tknie. W dalszej kolejności uwolnij berserkerów i teraz jest już z górki. Oczyść cały kompleks więzienny, uwolnij berserkerów i załatw wszystkie ghole. Zajmij miejsce na wzniesieniu, wyślij kogoś na dół i ściągnij wszystkie możliwe jednostki. Pamiętaj, że żaden ghol nie może dotrzeć do Soulblightera, bo koleś jest nie do powstrzymania. Zwykle to białe ghole uciekają, a reszta walczy. Dlatego zawsze trzymaj w pogotowiu kilku berserkerów, którzy dogonią drani i rozniosą ich na mieczach. Nie zapominaj o wyzwalaniu pozamykanych w celach kumpli. Wreszcie, po oczyszczeniu wszystkich cel, znajdziesz kryształ. Jest potrzebny do wyzwolenia Deceivera. I jeszcze jedno. Do wabienia większych sił doskonale nadaje się wzniesienie, na którym znajduje się kompleks więzienny, w którym zaczynałeś. Postaw tam łuczników i krasnoludy - każdy kto spróbuje przejść wąwozem zwijającym się za ich plecami, musi zginąć. Dlatego nie wahaj się przed wabieniem tam wrogów berserkerem.

Po uwolnieniu berserkera (zaszlachtuj wcześniej Rycerzy Stygijskich i wrzuć kamień do dołu), nastąpi scena walki z Soulblighterem. Po niej jeszcze walka z pozostałymi siłami i zmykaj. Jeżeli pragniesz pobawić się na drugim ukrytym poziomie, musisz wyjść z poziomu nie za Deceiverem, tylko przez wyjście na północy.

22. LIMBS, HEADS AND SMOKING CRATER

Twoi: łucznicy, berserkerzy, krasnoludy, strażnicy Heronu

Tamci: Ghole, Maule, Wighty, Fetche, bezduszni

Musisz zmasakrować wszystko co wybucha. Ładunki, Wighty, składy amunicji itd. Bardzo przyjemny poziom. Cała przyjemność po waszej stronie.

23. THE WALL

Twoi: łucznicy, berserkerzy, krasnoludy, strażnicy Heronu, magowie

Tamci: Fetche, Maule, Ghole, Wighty, Thralle, źli łucznicy

Nie możesz dopuścić do przerwania tamy. Misja o znaczeniu strategicznym.

Najpierw magowie. Nieźli są. Wywalają fireballe (zabiera pół paska many, więc można strzelać raz a po niedługim czasie – drugi, ale wtedy pasek wyczerpuje się niemal do końca; zaskakujące – pół i pół równa się jeden!). Drugi czar także jest przydatny – powoduje rozkojarzenie u przeciwników, dzięki czemu błąkają się przez jakiś czas bez celu, sami cel stanowiąc. Ghole jak zwykle starają się podrzucić pod tamę ładunki. Rozwalaj je z daleka. W wodzie często spacerują Wighty. Wynurzają się dopiero pod koniec, więc trzeba uważać. Co jakiś czas przydaje się mały wypad berserkerami celem rozpoznania. Ważne jest, abyś bronił tamy z obydwu stron. Łuczników trzymaj cały czas w pogotowiu, na wypadek wynurzających się gholi. Na końcu Wighty pojadą od tyłu – zajmij się nimi.

Rada: nie używaj krasnoludów zbyt blisko tamy, bo odwalisz za Wighty mokrą robotę. Postaraj się jak najlepiej wykorzystywać magów – tutaj oni są kluczem. Razem z łucznikami.

24. SHIVER

Twoi: Deceiver, bohater łucznik, bohater krasnolud, bohaterowie Heronu, bohater mag

Tamci: Thralle, Myrkridia, Myrkridia Giganty, bezduszni, Cienie, Shiver

Musisz załatwić Shiver. Najbardziej sympatyczna i satysfakcjonująca misja. Chciałoby się przeprowadzić tę szóstkę przez całą grę...

Nie ma co podpowiadać. Łucznik samotnie zdejmuje grupę bezdusznych i nadaje nowego znaczenia zwrotowi "szycie z łuku", mag potrafi załatwić ze dwadzieścia Thralli jednym-dwoma strzałami, a krasnolud działa jak maszyna do wystrzeliwania piłek na korcie. Strażnicy, pomimo że też mocarni, wypadają na ich tle blado. Ale za to są napakowani roślinkami. Żaden kłopot. Tylko pamiętaj – Shiver atakuj jedynie Deceiverem, który zdecydowanie najlepiej radzi sobie z jej czarami. Potem jeszcze krótka akcja, zdrada, walka, i niespodzianka.

25. TWICE BORN

Twoi: łucznicy, berserkerzy, krasnoludy, strażnicy Heronu, Alric

Tamci: Thralle, Ghole, Wighty, Myrkridia, Fetche, Mahiry, Soulblighter

Smutna misja. Podejmujesz w niej próbę pokonania Soulblightera... I nie tylko ci się nie udaje gościa położyć, ale jeszcze jesteś świadkiem jak komputer wyrzyna ci dwa spore oddziały. Jedyne co pozostaje, to wykorzystać ciała martwych towarzyszy jak magazyny płonących strzał i ziółek. Na armie Thralli i Myrkridii wyślij Alrica. Ma potężny miecz miotający pioruny i działający na zasadzie czarów Cieni (załatwia najbliżej stojących). Potem oczyść najbliższą okolicę i przepraw się na drugą stronę. Po walce z Myrkridiami i innymi (m.in. Fetche) dojdziesz do Soulblightera. Ten nie dotrzyma pola i wycofa się.

Po serii walk dojdziesz do terenu, na którym panują Mahiry. Wiesz już jak je załatwić, więc spokojnie przemierzaj teren stopniowo je eliminując. Na koniec jeszcze kolejna konfrontacja z Soulblighterem i...

26 THE FORGE

Twoi: ? Tamci: ?

He. Odrobina ambicji.

Piotr Nowakowski "Delanov"

POPULOUS: THE BEGINNING

MALKAVIAN: Dziś porozmawiam z kobietą, która w krótkim czasie zrobiła oszołamiającą karierę, z prostej szamanki stała się boginią. Jak tego dokonałaś, Regino?

SZAMANKA REGINA: Cóż, to za sprawą programu POPULOUS III: THE BEGINNING.

M: Ach, jakaż intrygująca i tajemnicza nazwa. Mogłabyś wyjaśnić, co ona oznacza?

SZ R: Nie.

M: No, tak. Wobec tego może przejdźmy do kolejnego pytania. Jak to jest być boginią?

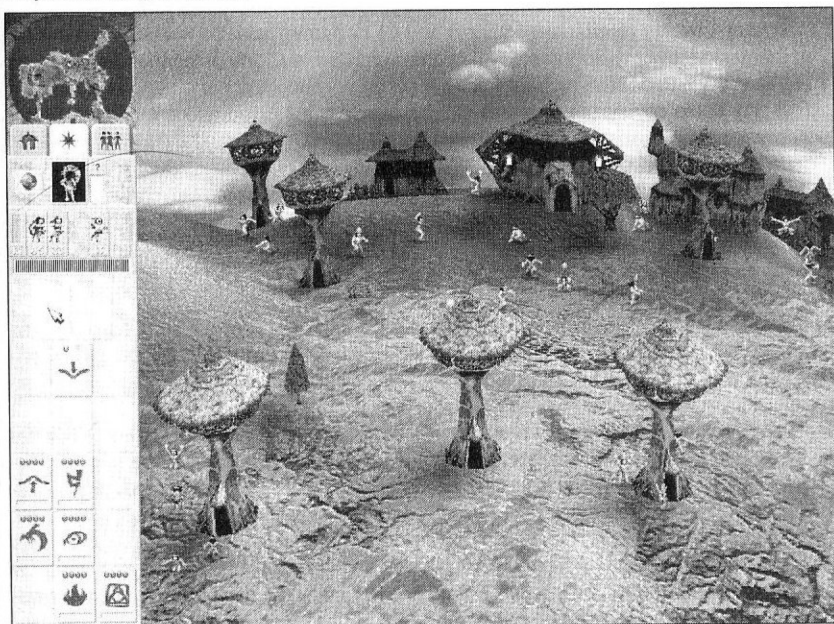
SZ R: Nudno. Co prawda posiadłam olbrzymią moc, ale pozostały mi już tylko tak mało interesujące zajęcia jak intrygi pałacowe, czy tworzenie nowych światów. Zawsze, gdy wspominam dawne czasy, łezka się w oku kręci. Te sztuczki, które były szczytem mych umiejętności. Wtedy myślałam, że to potężne czary!

M: Właśnie! Czy to nostalgia skłoniła cię do wydania książki: "Poradnik młodej szamanki czyli moja droga do boskości"?

SZ R: Ależ skąd! Chodzi o to, że mój obecny szef lubi kobiety, a tam na górze dominuje głównie płeć brzydka. Dlatego dostałam zalecenie udzielenia każdej młodej szamance kilku rad, które być może przyspieszą jej drogę na boski panteon. Długo się wahałam, ale ostatecznie doszłam do wniosku, że właściwie może nie jest to najgorszy pomysł. Przynajmniej będę miała z kim poplotkować przy ambrozji.

M: Czemu jednak wybrałaś książkę jako formę rozpowszechnienia swej wiedzy?

SZ R: Cóż, reklama w mediach jest droga, podobnie jak billboardy. A książka pozwoli mi jeszcze na tym zarobić.



M: Hm, słyszałem, że pomyślne zakończenie zmagań na 25 planetach to nie wszystko co czeka młode kandydatki na boginie?

SZ R: Tak, to prawda. Zostaje się wtedy dopiero akolitką, którą czeka ostateczny test na dwunastu nowych planetach THE UNDISCOVERED WORLDS. Szczerze mówiąc niewiele różni się on od wcześniejszego etapu. Żadnych nowych czarów czy budynków. Jedynie misje może trochę bardziej wymyślne. Miło wspominam jedną z nich o znajomo brzmiącej nazwie: World Wide Web i wspaniałe widoki z Fortress. Natomiast...

M: To bardzo interesujące, ale może porozmawiamy o tym później. Regino, mimo swego wieku wyglądasz naprawdę wspaniale. Nie zaskoczę chyba nikogo zdradzając, że zawdzięczasz to licznym operacjom plastycznym. Jakie to konkretnie były zabiegi?

* * *

Tutaj niestety rozmowa została przerwana z powodu gwałtownych wybryków natury. W pobliżu nastąpił wybuch wulkanu wraz z towarzyszącymi mu trzęsieniami ziemi. Przez miasto przeszło tornado, a sam redaktor Malkavian zginął w wyniku potężnego wyładowania atmosferycznego. Nie pozostaje nam zatem nic innego jak uzupełnić niedokończony wywiad fragmentami książki bohaterki tej rozmowy.

PORADNIK MŁODEJ SZAMANKI CZYLI MOJA DROGA DO BOSKOŚCI

Moje Drogie, oto zaklęcia, którymi przyjdzie wam się posługiwać:

Blast – ten słaby pocisk służył mi głównie do oganiania się od wrogich wyznawców, stosowałam go jako tańszą wersję błyskawicy; dobrze sprawdzał się przeciwko kapłanom, gdy próbowali nawracać moich ludzi. Jego główne wady to mały zasięg i brak możliwości podpalania budynków.

Convert – przydatny na początkach nowych etapów. W promieniu działania zamienia biegających bezładnie dzikusów w twych wiernych wyznawców. Staraj się nie stosować go blisko nabrzeży, gdyż woda z niewyjaśnionych przyczyn zakłóca działanie przemiany.

Swarm – tworzy rój szerszeni zmuszający do bezładnej ucieczki wrogich wyznawców (my szamanki jesteśmy odporne). Tym czarem broniłam się, gdy przeciwnikom udało się do mnie zbliżyć. Podobnie jak blast nadawał się do dekoncentracji wrogiego kapłana, gdy skupił przy sobie zbyt liczną grupę słuchaczy. Czasami tuż przed atakiem powodowałam przy pomocy roju chaos w obozie przeciwnika.

Invisibility – twoi poddani, którzy znajdą się w zasięgu tego czaru, staną się niewidzialni dla wroga. Jednakże wykonanie jakiegokolwiek agresywnego czynu natychmiast ich ujawni. Stąd niewidzialność przydaje się do przemykania niepostrzeżenie przez wrogi obóz (konieczne w niektórych scenariuszach), lub przerzucenie grupy wojowników z pominięciem wrogich linii obronnych pod określony budynek, którego zniszczenie jest istotne ze strategicznego punktu widzenia.

Magical shield – wojownicy staną się przez pewien czas niewrażliwi na ataki magiczne, a do takich zalicza się również kule ognistych wojowników. Warto wyposażyć twoich wyznawców w magiczną tarczę przed atakiem na wioskę przeciwnika. Przeciwko tak zabezpieczonym wrogom najlepiej wyślij kapłanów.

Land bridge – bardzo istotny czar. Pozwala stworzyć połączenie między dwoma punktami (miejscem rzucania i wskazanym punktem) nie tylko przez wodę, ale także poprzez rozpadlinę, jednak długość mostu jest ograniczona do zasięgu czaru. Przy pomocy tego zaklęcia można również powiększać swoją wyspę powodując wypiętrzenie terenu tuż przy brzegu.

Flatten – wyrównuje sąsiedni teren do poziomu punktu w którym czar rzucono czyniąc go zdatnym pod zabudowę. Przydaje się również do wynoszenia z wody nowych terenów przy czym należy uważać przy wskazywaniu miejsca czaru, by przypadkiem nie doprowadzić do zatopienia nadbrzeżnych obszarów.

Erode – przeciwieństwo Land bridge – obniża teren. W nisko położonej wiosce wroga można przy pomocy Erode zatopić najistotniejsze budynki. Okręgu reinkarnacji niestety zatopić się nie da.

Lightning – oto co szamanki lubią najbardziej. Grom z nieba karze całe grupy wrogich wyznawców. Szczególnie przydatny jest przeciwko szamance, pozwalając szybko pozbyć się konkurentki. Trafione piorunem łodzie nierzadko lądują na brzegu. Dodatkowa zaleta błyskawicy to fakt, że podpala budynki wroga.

Hypnotise – zahipnotyzowany przeciwnik na pewien czas oddaje się pod twoje rozkazy. Moim zdaniem hipnoza nie ma istotnego znaczenia strategicznego. Jeśli jednak zechcesz jej używać, to najlepiej hipnotyzuj wrogiego kapłana, który będzie trwale nawracał swoich współtowarzyszy na twych wyznawców.

Tornado – potężna trąba powietrzna porywa budynki i ludzi. Nic jej nie zatrzyma, ale trasę wybiera sobie sama, najlepiej wywołać ją tam, gdzie roi się od wroga.

Swamp – mordercze bagna pozbawią życia każdą postać, która nierozważnie wkroczy w ich zasięg. Najlepiej usytuować je na trasach wędrówek wrogiego plemienia. Niekoniecznie musi to most, bo przeciwnicy są na tyle głupi, że nie omijają bagien. Jeżeli wyśledzisz, którędy twoja konkurentka opuszcza krąg reinkarnacji – ustaw tam bagna, a na długo się jej pozbędziesz. Niestety, bagna nie są wieczne i znikną po dziesięciokrotnym użyciu. Stopień wykorzystania bagien sprawdzisz klikajac na nie prawym klawiszem myszy.

Earthquake – niech zadrży ziemia, gdy szamanka tupnie nogą! Zaklęcie to powoduje powstanie olbrzymiej, wypełnionej lawą rozpadliny, która najładniej komponuje się z wrogimi wioskami.

Firestorm – ognisty deszcz pali ludzi i domy. Wrogie osiedla dosłownie szaleją za tym czarem.

Angel of Death – powołuje do życia zmutowanego latającego jaszczura, który rozpoczyna polowanie na wrogich wyznawców (szamanki również nie oszczędza). Twórz go jak najbliżej wrogich wsi, by szybko złapał trop. Przed demonem praktycznie nie można się bronić. Co prawda, ogniści wojownicy próbują do niego strzelać, ale jedynie lekko go to dekoncentruje, gdyż bestia jest okrutnie żywotna.

Volcano – wybuch wulkanu tworzy charakterystyczną górę, a dodatkowo zalewa lawą sąsiedni obszar. Niewielka osada, która zapozna się z działaniem tego czaru, przestaje istnieć. Szamanka może swobodnie wędrować po płonącej lawie.

Na pewnych planszach zdobyć można również czary specjalne, które pokażą się w lewym dolnym rogu. Może to być:

Bloodlust – zamienia twych wojowników w maszyny do zabijania. Są silniejsi, wytrzymalsi i dużo szybsi. Oddział dopalonych ognistych wojowników, to żywioł nie do zatrzymania.

Teleport – pozwala szamance przenieść się w dowolne miejsce na planecie.

Armageddon – wzywa wszystkich na ostateczną bitwę. Szamanki wraz ze swymi wyznawcami muszą zmierzyć się na wielkiej arenie, by pozostała tylko jedna z z nich. Na tę walkę nie masz żadnego wpływu. Jest to test prawdziwej siły plemienia. Liczą się najwytrzymalsi – zwykli wojownicy z dodatkowym wsparciem kilkunastu płomiennych. Jeśli chcesz wezwać na Armageddon, lub spodziewasz się takiego posunięcia ze strony przeciwniczek, odpowiednio przeszkol wszystkich poddanych.

I WSZYSCY BIJĄ CI POKŁONY

Do dyspozycji masz zaledwie pięć rodzajów wyznawców, ale każdy z nich jest istotnie inny i każdy spełnia określone zadania:

Robotnik – podstawa twego zaplecza. Tylko on może ścinać drzewa oraz wznosić i rozbudowywać budynki i środki transportu.

Wojownik – jest najwytrzymalszy ze wszystkich. Trzeba aż kilku pocisków, by zupełnie pozbawić go życia. Niestety, jest niemal bezradny wobec kapłanów. Na późniejszych planszach możesz zupełnie zrezygnować ze szkolenia zwykłych wojowników zastępując ich płomiennymi, choć połączenie obu typów jest bardzo skuteczną formacją.

Kapłan – potrafi przejmować wrogich wyznawców (ale nie kapłanów). Preachers znaleźć muszą się w każdej armii nie tylko po to, by nawracać wroga, ale przede wszystkim by chronić przed kapłanami przeciwnika. Gdy do zabawy dołączają Firewarriors znaczenie kapłanów maleje, ale w żadnym wypadku nie należy porzucać ich szkolenia. Gdy zostaniesz zaatakowana przez kapłanów, a sama ich nie masz, szamanka stanowi jedyny ratunek.

Płomienny wojownik – bardzo wrażliwy na ciosy, ale ciskane przez niego kule sieją duże zniszczenie. Jego zaletą jest możliwość ataku na dystans. Firewarrior to podstawowa jednostka do obsadzania wież strażniczych.

Szpieg – widoczny dla wroga jako własny robotnik. Jest najsłabszy ze wszystkich, ale może dokonywać sabotażu podpalając budynki. Osobiście oceniam przydatność tej jednostki bardzo nisko. Przydawał mi się właściwie tylko do wykrywania tajniaków przeciwnika.

WSIĄŚĆ DO BALONU BYLE JAKIEGO

* Opuszczone balony, tak jak i łodzie, można bez problemu przejmować. Jeśli będziesz potrzebowała tylko kilku sztuk, to oszczędź sobie budowania portu i zdobądź łódź wroga.

* Pozostające dłuższy czas bez załogi balony i łodzie ulegają samoczynnemu zniszczeniu.

* Chatki obsadzać może każdy wyznawca. Co prawda tylko robotnik będzie mógł je później rozbudować czy naprawiać, ale do tych maksymalnie powiększonych (III poziom, 5 mieszkańców) dobrze jest wsadzić wojowników. Dzięki temu wioska zwiększy swój potencjał obronny, a w razie potrzeby szybko wyciągniesz z rękawa (z domków) nową armię. Nie zamieniaj wszystkich robotników, gdyż nie będziesz mogła nic budować ani naprawiać.

* Bazowa maksymalna liczba wyznawców wynosi pięć. Do tego dochodzą bonusy z chat. Najmniejsza dodaje trzech ludzi, średnia pięciu, a ostatni poziom siedmiu. Maksymalnie można mieć 199 wyznawców plus szamanka.

* Do miejsc szkolenia kierować możesz nie tylko robotników, ale także każdego innego wyznawcę. Zostanie on przekwalifikowany, całkowicie tracąc jednak właściwości starej funkcji.

* Energia magiczna jest wytwarzana tylko przez wyznawców którzy mają jakiekolwiek zajęcie, przy czym za takowe uważa się między innymi obsadzanie budynków, patrolowanie, a nawet przemieszczenie we wskazane miejsce. Nikt nie powinien stać bezczynnie. Jeśli właśnie zbierasz wojowników do szturmu lub obrony, każ im biegać wokół ognisk, zamiast bezczynnie oczekiwać na rozkazy.

* Reguluj szybkość ładowania czarów wyłączając te mniej potrzebne. Jest to szczególnie istotne na początku etapu, gdy zaplecze magicznej energii jest malutkie, a potrzeby ogromne. Najpotrzebniejszym czarem na początku jest convert i jakiś czar pomagający odeprzeć pierwsze ataki – blast, lighting, swarm lub swamp. Gdy wszyscy tubylcy zostaną przemienieni lub wymrą, convert stanie się zupełnie bezużyteczny i powinnaś go wyłączyć.

* Nie ociągaj się z przemienianiem dzikusów w twoich wyznawców, gdyż tubylcy charakteryzują się wysoką śmiertelnością i zerowym przyrostem naturalnym.

* Wieże to istotny element linii obronnych. By zapewnić im skuteczność, wskazane jest stawianie ich minimum trójkami, a dodatkowo możliwie w jak najwyższych punktach. Co do obsady, to przede wszystkim powinni to być płomienni wojownicy, choć do tych, do których docierają liczne grupy wroga lepiej jest wsadzić kapłana. Na późniejszych planszach linie obronne stanowić mogą również płomienni wojownicy w balonach.

* Szamanka to potężna pani. Niejednokrotnie sama jest w stanie zniszczyć przeciwnika. Musi jednak posiadać odpowiednie zaplecze pracujące na regenerację czarów. Przy

maksymalnie rozwiniętej wiosce (199 wyznawców) szamanka może praktycznie bez przerwy ciskać zaklęciami.

* Partyzancka technika walki polega na wysłaniu statku (później balonu) z szamanką i płomiennymi wojownikami pod bazę przeciwnika. Trzymając się możliwie jak najdalej, należy podpalać nadbrzeżne budynki wroga błyskawicą, przy czym każda następna powinna zostać użyta dopiero wtedy, gdy zgaśnie ogień wywołany przez poprzednią. Całkowite zniszczenie wymaga, w zależności od budynku, od kilku do kilkunastu pocisków.

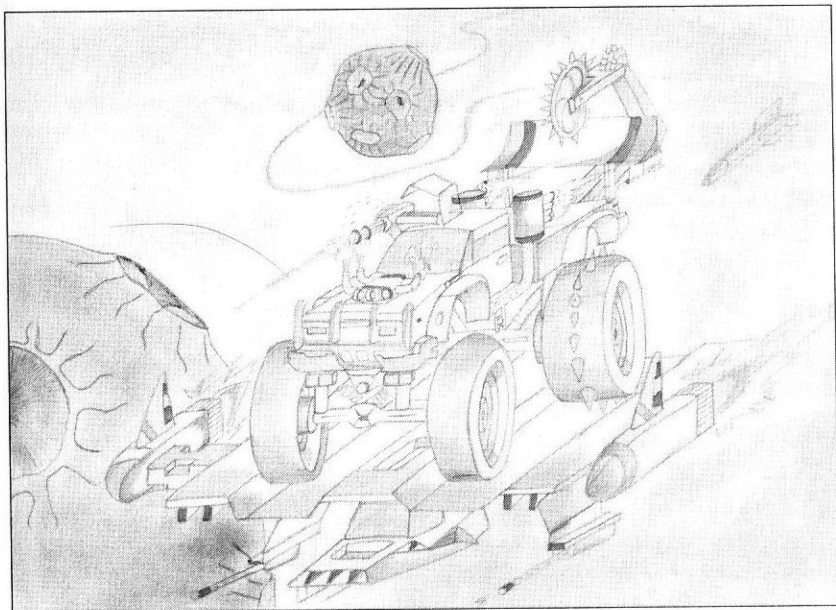
* Jeśli niszczysz jakiś budynek, to postaraj się to zrobić do samego końca. W przeciwnym wypadku zostanie bardzo szybko naprawiony. Natomiast zupełnie zniszczone budowle komputer nie zawsze odbudowuje. Jeśli już, to musi to zrobić w innym miejscu.

* Gdy zaklęcia w pełni się naładowały i zaczynasz tracić magiczną energię, wyślij przywódczynię na wrogą wioskę i postaraj się zadać jak najwięcej zniszczeń. Nie martw się, że szamanka zginie, wszak i tak jest nieśmiertelna.

* Przed przystąpieniem do frontalnego ataku należy postarać się o wyeliminowanie wrogiej szamanki. Jeśli nie jest to możliwe, nie posyłaj do szturmu od razu całej armii, a jedynie niewielką grupę, starając się, by to na niej skupiło się uderzenie czarów. Ponadto taka mała grupka uderzeniowa może wyciągnąć część nieprzyjacielskich sił z dobrze bronionego obozu prosto w łapy twych sił głównych, oczekujących z tyłu.

* Własnemu kapłanowi otoczonemu słuchaczami w żadnym wypadku nie należy przerywać. Dlatego przy wielkiej bitwie nie możesz wydawać jednoczesnego rozkazu całej armii. Kapłanami musisz dowodzić oddzielnie, bo w przeciwnym wypadku nie będą mogli spokojnie pracować.

* Autocast spell nie działa, gdy szamanka wsiądzie do balonu lub statku, w którym już ktoś się znajduje. Aby funkcja ta działała, musi ona wsiąść jako pierwsza. Błąd ten naprawia Patch 1.01.



Dominik Stan "Chaffmaker"

RAILROAD TYCOON 2

Kiedy dokonamy wyboru ulubionej mapy lub rozpoczniemy kolejny etap kampanii, musimy zrobić dwie rzeczy. Pierwsza to zatrzymanie czasu (klawisz Backspace), a druga – rozpoznanie terenu. W Railroad Tycoon 2 nie ma niczego tak ważnego, jak wybór lokalizacji pierwszej linii kolejowej. Istnieją zasady, którymi powinniśmy się przy tym kierować. Najistotniejsze jest znalezienie dwóch położonych blisko siebie miast. Teren, na którym się znajdują, nie powinien być rozdzielony górami (nieważne czy są to wysokie szczyty czy tereny ledwie ponadwyżynne). Budowa sieci kolejowej w górach jest pozbawiona sensu z dwóch powodów. Jest to ogromnie kosztowne, a pociągi na górskich szlakach poruszają się niezwykle wolno. Wyjątek stanowią plansze w kampaniach i pojedynczych scenariuszach, w których naszym celem jest połączenie dwóch miast, a pech i fałdowania alpejskie ustawiły na naszej drodze góry równe niemal Himalajom. W innych przypadkach należy trzymać się równin.

Miasta powinny być na tyle duże, by w obrębie naszej stacji znalazły się minimum 4 domki (Housing). Tylko takie i większe jednostki administracyjne, do których należą miasto większe (City), metropolia (Metropolis) oraz megalopolia (Megopolis), mają potrzeby, dla których warto trudzić się budową stacji. Wyjątków w tym przypadku jest więcej. Oprócz zwykłego przymusu wynikającego z celów scenariuszy, w takiej wiosce (poniżej 4 domków) mogą znajdować się cenne fabryki, pola uprawne lub złoża. Starajmy się jednak, rozpoczynając grę, omijać odludzia, poświęcając uwagę miastom większym, z istotnym potencjałem przemysłowym. Warto jednak zapamiętać lokację potencjalnie przychodowej wioski, mając na uwadze przyszłą rozbudowę kolei.



Kiedy wybierzemy miasta, które będziemy skłonni obdarzyć dobrem stacji kolejowej, warto pomyśleć o ich wstępnym wyposażeniu. Pamiętajmy, by zaoszczędzić 55.000$ na budowę dwóch najbardziej podstawowych budynków – wieży z wodą i z piaskiem (Water Tower oraz Sand Tower). Należy pamiętać, by budynki te znalazły się na każdej stacji. Pociągi bardzo często potrzebują obydwu z surowców i ich niedostarczenie spowoduje zepsucie lub rozbicie się pociągu. Budynkiem, którego nie musimy stawiać na każdej stacji, a jedynie na co drugiej lub trzeciej, jest zajezdnia (Roundhouse), gdzie pociągi uzupełniają zapasy oleju.

Dwie stacje należy następnie połączyć torami. Szlak powinien mieć mało zakrętów. Działają one jak wzgórza – każdy zakręt 45-stopniowy to jak 2-procentowe wzgórze, a więc różnica w prędkości pociągu może być znacząca. Nie budujmy od razu szlaków 2-torowych, chyba że mamy zamiar jednocześnie lub w niedalekiej przyszłości uruchomić na danej trasie trzy lub więcej pociągów. Starajmy się unikać mostów na trasie pociągu, przynajmniej dopóki nie zapewnimy naszej kolei stałego dopływu dużej ilości gotówki. Najlepiej zdają egzamin mosty kamienne.

Mosty szczególnie przydatne okazują się w momencie prowadzenia linii przez góry, gdzie bieg doliny rzecznej jest zgodny z biegiem naszej linii kolejowej. Nie należy wtedy żałować mostów, gdyż ich koszt zwróci się szybko – pociągi nie będą śmiertelnie zwalniać.

Kiedy nasza pierwsza linia zacznie działać, a pociągi będą dostarczać pieniążki (pamiętajmy, że na początku najlepiej zarabia się na pasażerach i poczcie), warto rozejrzeć się za rozbudową kolei, a na pewno za wzbogaceniem jej usług. Wzrok skierować winniśmy ku leżącemu do tej pory odłogiem przemysłowi. Dla fabryk znaleźć trzeba odpowiednie surowce i płody rolne. Dobra sieć przemysłowa to nie tylko zarobek z samych pociągów. Po wykupieniu zakładów (warto to zrobić gdy wskaźnik ich dochodowości wskazuje poziom Lucrative, Very Lucrative lub Gushing Cash) zaczynają przynosić one ogromne zyski i zachęcają do rozbudowy kolei. Nie wahajmy się łączyć bardzo odległych miast, jeśli tylko będziemy mogli przewozić pomiędzy nimi coś więcej niż pasażerów i pocztę. Pociągi z takim ładunkiem łatwo okraść i cały kurs idzie na marne, a za utrzymanie lokomotywy często niemało się płaci.

Łączenie odległych miast może okazać się niezwykle korzystne, kiedy obiecana została za to jakaś nagroda lub rekompensata finansowa. Wtedy nie dość, że zyskamy nowe, często bardzo dochodowe połączenie, to jeszcze w trybie natychmiastowym zwrócą się koszty budowy. Pamiętajmy, by na takiej trasie umieścić co jakiś czas małą stacyjkę z wieżami wodną i piaskową, a w razie konieczności niektóre wzbogacić o zajezdnię.

Tak powróciliśmy do obszernego tematu, jakim jest rozbudowa stacji. Poza wspomnianymi budynkami możemy stację wzbogacić o inne użytkowe budowle – magazyny, spichlerze, hotele, restauracje, agencje celne oraz linie komunikacyjne. Każdy z tych budynków spełnia określone zadanie. Magazyn (Warehouse) przechowuje dobra (Goods), wełnę i bawełnę (Wool i Cotton), redukując kary za ich nie przewiezienie o 50%. Spichlerz (Grain Silo) może przechowywać ziarno, a zamrażalnie (Refrigerated...) mleko. Restauracje (Small i Large Restaurant), hotele (Small i Large Hotel), urząd pocztowy (Post Office) zwiększają o właściwy sobie procent przychód z dostarczonych pasażerów i poczty. Agencja celna znajduje zastosowanie, gdy plansza, na której się aktualnie znajdujemy, jest podzielona na kraje, okręgi i inne tego typu jednostki administracyjne, a nasze pociągi zmuszone są je przekraczać. Inaczej jest zbędna. Pozostały jeszcze druty telegraficzne, które z czasem zostaną zastąpione przez druty telefoniczne. Zmniejszają odpowiednio o 25% i 50% czas potrzebny na przeładunek składu wagonów na danej stacji. Oszczędza to czas i pozwala zarobić więcej pieniędzy.

Kiedy zabraknie kasy, a my staniemy na skraju bankructwa z wyborem: nowa linia albo koniec gry, możemy spróbować postarać się o pożyczkę. W książce dotyczącej kolei – leży po prawej stronie na stole w pokoju z notowaniami giełdowymi (o których za chwilę) – znajdujemy dział finansów (Finances) i odszukujemy opcję Issue Bonds. W ten sposób zyskać może-

my oprocentowanie w zależności od aktualnej sytuacji ekonomicznej świata lub regionu. Pożyczka będzie spłacana automatycznie: co miesiąc z naszego konta będzie zabierana odpowiednia liczba dolarów. Maksymalna ilość pożyczek wynosi 20 (a więc maks. możemy pożyczyć 10 mln $), ale pamiętać musimy, iż bank nie przyzna nam ani centa jeśli nasza sytuacja ekonomiczna otrzyma notę poniżej literki B (przedtem są A, AA, AAA, B, BB, BBB). Jeśli w lewym górnym rogu książki ujrzymy literki C, D, a nie daj Bóg E, na pożyczkę nie mamy co liczyć. Trzeba się ostro wziąć do roboty, albo wyjść z gry i spróbować swoich sił jeszcze raz.

W książce znajdują się jeszcze dwa istotne działy – terytoria (Territories) oraz ogólny obraz firmy (Overview). W pierwszym możemy sprawdzić, w których krajach (jeśli na planszy jest więcej niż jeden) lub na których terytoriach możemy kłaść tory i czy mogą jeździć po nich pociągi. Jeśli nie mamy praw, możemy kliknąć na podświetloną obok nazwę terytorium i za odpowiednią sumę nabyć uprawnienia – obydwa lub jedynie któreś z nich.

W drugim dziale możemy dowiedzieć się, kto jest menadżerem naszej kolei i jakie z tego tytułu posiadamy przywileje. Jeśli są zbyt ubogie lub nie zadowala nas człowiek piastujący to stanowisko, możemy go zwolnić i zatrudnić innego, co przynieść może niezwykłe korzyści. Do specjalnych przywilejów, jakie możemy nabyć wraz z przyjmowaniem do pracy nowego menadżera, jest obniżenie kosztów budowy torów, mniejsze opłaty na utrzymanie lokomotyw, większa przychylność władców danych terytoriów (co wiąże się z obniżeniem ceny za prawa kolejowe) oraz wiele innych.

Na koniec pozostawiłem giełdę, gdyż jest to element skomplikowany, a w dodatku nie zawsze wykorzystywany. Na giełdzie możemy nabyć swoje akcje lub akcje naszych przeciwników. Zdobycie znaczącego pakietu akcji danej firmy otwiera drogę do jej przejęcia (najlepiej posiadać lekko ponad 50% akcji, wtedy za najniższą cenę możemy dokonać fuzji), co czyni się w książce firmy, w dziale finansów, pod opcją Attempt Merge. Możliwości zakupu przez nas akcji jakiejkolwiek firmy opisują dwie wartości – Cash i Purchasing Power. W przypadku rażącego przekroczenia progu zera dolarów Cash, komputer po pewnym czasie sam dokona redukcji – nie zawsze pożądanej – dokonanych zakupów. Warto więc skupować papiery wartościowe z umiarem, chyba że przejęcie pakietu kontrolnego wisi na włosku i niedługo nie będzie możliwe.

A oto najbardziej korzystne łańcuchy zależności przemysłowych:

1. Iron + Coal —> Steel \
                                > = > Autos
   Rubber —> Tires /
2. Iron + Coal —> Steel = > Tools lub Goods
3. Logs —> Lumber —> Goods
4. Grain —> Milk lub Cattle = > Food
5. Bauxite —> Aluminium —> Tools
6. Pulpwood —> Paper
7. Grain —> Cotton, Wool —> Goods

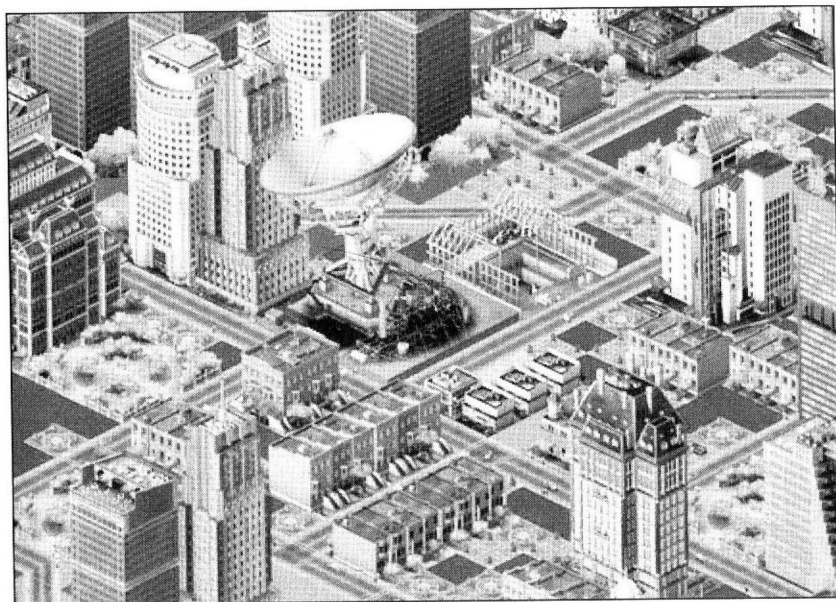
Adam Lomnic "Sheeana"

SIMCITY 3000

SimCity 3000 dobrze symuluje stadia powstawania współczesnego miasta. Na poziomie easy od początku jest prosto, bo kasy jest masa. Na hard nie próbowałem, ale mniemam, że wtedy wyjdą na jaw podobne kłopoty, jakie posiadają prawdziwi prezydenci miast. Im trudniejszy poziom wybierzemy, tym opisane przeze mnie czynności należy wykonywać wolniej i rozważniej. Wszystko sprowadza się do ilości posiadanej gotówki. Jak to powiedział przesławny wiedźmin Geralt "pieniądze otwierają każde drzwi". Zakładam, że dopiero zaczynasz się w to bawić i zależy ci, by nie martwić się o każdy grosz. W takim razie na początek masz 50.000 dolców. Dla mnie i to okazało się za mało i w dwa, trzy lata po rozpoczęciu zabawy wziąłem pożyczkę na następne 30.000. O kasie jednak będę mówił potem.

PIERWSZE KROKI

Zaczynamy stawiać pierwsze fundamenty, rozplanowujemy ogólny rozkład stref (komercjalne, przemysłowe i mieszkalne). Wbrew pozorom jest to bardzo ważne i nie powinniśmy tego zaniedbać. W pierwszej kolejności postaw bloki mieszkalne. Zrób to w pobliżu rzeki, by nie ciągnąć daleko rur i by nie trzeba było kopać dziur w ziemi w poszukiwaniu słodkiej wody. Zbuduj pumping station nad samym brzegiem i poprowadź rury do przewidywanego miejsca rozbudowy. Pamiętaj, że stacje pompownicze starzeją się i z czasem stają się bezużyteczne. Teren, do którego doprowadza się wodę, zaznacza się na niebiesko. Zbuduj pierwsze drogi. To również jest istotny element symulacji. Założę się, że w przyszłości będziesz miał najwięcej kłopotów z korkami i zatłoczonymi ulicami. W dużej odle-



głości od wszelkich zabudowań postaw elektrownię (najlepiej olejową, węglowa strasznie zanieczyszcza powietrze). W pobliżu elektrowni w najbliższym czasie zbudujesz spalarnie śmieci, inne elektrownie i zakłady powodujące ogromne zanieczyszczenia. Od elektrowni musisz pociągnąć słupy wysokiego napięcia do oddalonych budynków. Najlepiej, abyś na tym etapie miał już mniej więcej zaplanowane kierunki rozbudowy miasta. Samobójstwem byłaby budowa fabryk obok bloków mieszkalnych. Nie zapomnij o doprowadzeniu do położonych za miastem zakładów przemysłowych wody i prądu. Najlepiej, aby każda taka strefa posiadała własny system wodny. Strefy komercjalne możesz spokojnie mieszać z mieszkalnymi. To na początek wystarczy.

Jednym z najważniejszych współczynników charakteryzujących zabudowania jest wartość gruntów, na których się znajdują i tak zwana aura, czyli samopoczucie mieszkańców. Powinniśmy szczególnie dbać zwłaszcza o to drugie, gdyż jej niski poziom może doprowadzić do katastrofy. Moje miasto właśnie w wyniku takiego zaniedbania zostało wyludnione. Co zrobić, by tego uniknąć? Sprawa jest czasochłonna i jak wszystko w tej grze, kosztowna. Mieszkańcy nie lubią monotonii, brudu, zanieczyszczonego powietrza i betonu. Powinniśmy zawsze pamiętać o zieleni i rozrywce. W każdym kompleksie bloków postaw jakiś park, fontannę, plac zabaw, bajorko albo wszystko naraz. Pamiętaj, by nie rozmieszczać budynków zbyt gęsto. Wzdłuż dróg zasadź drzewka. W ogóle nie żałuj pieniędzy na zieleń. To kosztuje relatywnie niewiele, a potem zaowocuje szybkim rozwojem miasta. Prócz tego na aurę wpływa cała masa innych czynników, takich jak aktywność policji, zanieczyszczenie, korki na drogach itp.

W przypadku tej gry ciężko jest podporządkować się jakimś rozdziałom, jednak o ile to będzie możliwe, spróbuję zachować porządek.

TRANSPORT MASOWY

W miarę jak miasto będzie się rozwijać, mieszkańcy zaczną poszukiwać alternatywnych form transportu, by nie utknąć w korkach. Możemy im to zapewnić na kilka sposobów. Jeżeli chcemy zbudować sieć kolejową, należy o tym pomyśleć wcześniej. Kiedy miasto się rozrośnie może być za późno, albo będziemy musieli burzyć budynki, by położyć tory. Znacznie łatwiejszym (ale nie tańszym) rozwiązaniem okazuje się metro. To niestety wymaga dużych nakładów finansowych, zwłaszcza we wczesnym stadium gry. Proponuję zrobić tak: najpierw zbudować kilka dróg w kierunkach najbardziej uczęszczanych (mieszkańcy muszą gdzieś pracować, więc chodzi głównie o dojazd do stref przemysłowych). W ten sposób rozładujemy ruch na poszczególnych trasach. Równolegle należy stawiać przystanki autobusowe. Takie podejście pozwoli uniknąć na początku poważniejszych konfliktów z mieszkańcami.

Kiedy zdobędziemy więcej funduszy, należy zabrać się za budowę systemu metra. W przyszłości wypadałoby pomyśleć o lotniskach, ale to nie odgrywa globalnej roli w komunikacji mieszkańców twojej metropolii. Również w późniejszych latach należy poważnie rozważyć budowę autostrad. Kosztują fortunę, ale warto się zmobilizować i ponieść te koszty. Autostrady zapewnią swobodny ruch na najtłoczniejszych trasach. Kiedy zrobisz połączenia z sąsiadami i zaczniesz z nimi prowadzić interesy (np. wywóz śmieci), momentalnie wzrośnie ruch na drogach przygranicznych. Na autostradę będziesz jednak potrzebował dużo miejsca. Z tego względu najlepiej ją budować za miastem, coś na podobieństwo obwodnicy, a w kluczowych miejscach zrobić zjazdy. Niestety, nawet jeżeli dostosujesz się do tych wszystkich wskazówek i będzie się wydawać, że mieszkańcy nie powinni mieć powodów do narzekań, może się okazać, iż wciąż jest źle. Nie mam pojęcia jak dalej radzić sobie z tym problemem. Możesz próbować zwiększyć dotacje na "mass tranzit". Pamiętaj, by bloki i sklepy nie znajdowały się zbyt daleko od drogi, bo to również powoduje protesty mieszczuchów.

SIEĆ WODNA

Nie powinna sprawiać kłopotów. Najważniejsze jest, by KAŻDY budynek miał doprowadzoną wodę. W tym celu budujesz nad brzegiem rzeki, jeziora lub innego źródła słodkowodnego pumping station. Dostęp do słodkiej wody możemy sobie szybko sami zorganizować kopiąc głęboką dziurę w ziemi. Istnieje również możliwość odsalania wody morskiej. Wtedy da się ciągnąć wodę nawet z morza czy oceanu. Cały czas powinniśmy kontrolować zużycie i "produkcję" wody. Kiedy ciśnienie okaże się za słabe i woda nie będzie docierała do wszystkich, pomimo że rury będą leżały odpowiednio, to należy postawić water tower. Ostatnim problemem jest zanieczyszczenie. W momencie, kiedy dzieci zaczną mówić: "mommy, why does the water smells funny?" ("mamusiu, dlaczego woda śmiesznie pachnie?"), należy szybko zorganizować kasę na oczyszczalnię ścieków.

ELEKTRYCZNOŚĆ

Prąd przede wszystkim produkujemy sami. Jak tylko stanie się to możliwe, stawiaj elektrownie jądrowe. Są ekologiczne (może to śmiesznie brzmi, ale taka jest prawda) i wydajne. Unikajmy zakładów węglowych, bo w dużym promieniu od nich nie zechce zamieszkać żaden człowiek. Jeżeli do budynków nie dochodzi prąd, to należy do niego pociągnąć druty. Generalnie druty "same się ciągną", o ile budynki stoją blisko siebie. Nie widać słupów, ale wszyscy zainteresowani mają światło itp. Świetnym rozwiązaniem może okazać się kupno elektryczności od sąsiada. Opłaca się to zwłaszcza wtedy, gdy w ten sposób unikamy stawiania elektrowni węglowych. Wszyscy są wtedy szczęśliwi, bo nie duszą się spacerując po mieście, a mogą oglądać telewizję oraz używać kuchenek mikrofalowych. Energia jest tania, ale warto się w przyszłości zaopatrzyć w swoje źródło prądu. I nawet pomimo interesów z sąsiadami trzeba mieć zawsze choć jedną własną elektrownię.

MUNDUROWI, EDUKACJA I ZDROWIE

Policja na początku nie jest elementem niezbędnym w mieście. Obowiązuje zasada (zwłaszcza, jak nie masz kasy), że stawiasz coś dopiero, kiedy mieszkańcy się tego dopominają. Obecność policji wpływa pozytywnie na aurę (jak już wspominałem aura to ważna cecha opisująca "chęć do życia" mieszkańców i ich zadowolenie) i wartość gruntów. Oznaką, że coś trzeba szybko zrobić, jest komunikat mówiący "Land values low, is the (tu pada nazwa twojego miasta) bargain or a slum?" Pamiętaj, że nie uda ci się zlikwidować przestępczości zwiększając fundusze na stróżów prawa. Pojawią się wtedy protesty ludzi uważających, iż policja nadużywa swoich uprawnień. Pozostaje kwestia więzień, z czym nie ma większych problemów. Grunt, aby nie stawiać ich blisko domów mieszkalnych (na przykład obok placu zabaw dla dzieci) i aby nie były przepełnione. W przeciwnym razie może dojść do zamieszek.

Poza policją bardzo ważną rolę odgrywają strażacy. Nie doceniałem ich, dopóki nie spłonęła mi połowa miasta. Niekontrolowany ogień bardzo szybko się przenosi na sąsiadujące budynki. Zasięg straży nie musi pokrywać terenu całego miasta, jednak powinieneś mieć kilka stacji. Pożary powstają same z siebie, szczególnie w wyniku trzęsienia ziemi lub najazdu obcych. Ogień się rozprzestrzenia, więc musisz się spieszyć z wysyłaniem oddziałów w zagrożone miejsca. Podczas akcji czas ulega zatrzymaniu. Na szczęście wciąż możesz postawić zaraz obok straż pożarną i natychmiast wysłać strażaków. Gdy wszystkie zalążki ognia zostaną wyeliminowane, symulacja się wznawia. Ze szpitalami sytuacja jest jeszcze prostsza. Musi ich być tyle, co chętnych (czytaj potrzebujących). Na tym nasza rola się kończy.

EDUKACJA

Nakłady finansowe na szkoły są największe i tak niestety musi być. Jeżeli spróbujesz zmniejszyć dotacje, od razu podniosą się wrzaski i protesty. Najlepiej zostaw stały poziom finansowania, a nawet go z czasem zwiększaj. Szkół powinno być wystarczająco (jak ze wszystkim). Potem budujesz szkoły wyższe. Jeżeli twoje miasto odpowiednio się rozbuduje, to może będziesz mógł sobie postawić uniwersytet.

ŚMIECIE I INNE ODPADKI

Nie powinieneś mieć kłopotów. W najgorszej sytuacji znajdują się ci, którzy rozpoczynają zabawę od roku 1900. W tym czasie nie były jeszcze dostępne zakłady spalające zanieczyszczenia stałe. Kiedy budowa takich budynków okaże się możliwa, należy je jak najszybciej postawić. Do tego czasu śmiecie możemy sprzedawać (wywozić do sąsiada). Jeżeli nie mamy ani jednej możliwości pozbycia się odpadków, to będą one składowane na ulicach, opuszczonych strefach itp. Wciśnij znak zapytania na wolny teren, a w informacji będzie podane, czy na terenie znajdują się śmiecie, czy nie. Jeżeli tak, szybko musisz się za to zabrać. Zakłady neutralizujące zbędne surowce powinieneś ulokować na skraju miasta, gdyż kosmicznie zanieczyszczają powietrze. W przyszłości dojdzie struktura pozwalająca niszczyć śmiecie bardziej wydajnie i bezpiecznie (mniej trujących gazów przedostających się do atmosfery). Ich zasadniczym plusem jest dodatkowa produkcja energii elektrycznej.

PIENIĄDZE – PRZYCHÓD

To chyba najciekawszy rozdział: jak zarobić dużą kasę? Po pierwsze, zdzierać podatki jak idzie, tylko z umiarem. W tej chwili nie pamiętam jak ustawiane są one standardowo, ale chyba na 7%. Najwolniej rozwijają się struktury komercjalne. Ludzi będą bez przerwy narzekać na wysokie podatki (nawet kiedy zmniejszyć je do 2%!). Szybkość rozbudowy tych stref będzie cały czas mniej więcej taka sama. Podczas 80 lat testów nie zauważyłem żadnych tendencji wzrostowych pomimo fantastycznych warunków (nawet kiedy tax. 0%). Z tego względu bez wyrzutów sumienia możesz ustawić stopę na 10%, albo nawet wyżej. Nie rezygnuj z tych elementów miasta choćby dlatego, że późniejsze wieżowce wyglądają fajnie.

Nie jest konieczne sztywne oddzielanie terenów ze sklepami i biurami od mieszkalnych. Nie będziesz musiał wtedy budować specjalnych dróg dla ludzi, którzy pędzą do pracy.

Inaczej sytuacja wygląda z podatkiem mieszkaniowym. Z nim musisz uważać, o ile zależy ci na wysokiej populacji. Jeżeli przesadzisz, to ludzie zaczną uciekać z miasta. Widać to bezpośrednio na wskaźniku liczebności ludności. Na początku można podwyższyć stopę procentową, jednak ostateczna wartość powinna oscylować w okolicach 5%. Jeżeli cię na to stać, możesz zlikwidować podatek zupełnie.

Przemysłowcy na wysokie podatki reagują krzykiem i protestami, ale w żadnym stopniu nie wpływa to na ogólny poziom rozwoju fabryk. Przez długi czas utrzymywałem go na poziomie 14% i nic specjalnego się nie działo. Generalnie fabryki to duże źródło dochodów. Warto kawałek za miastem wybudować spore osiedle przemysłowe. Poważnie zasili to twój budżet. Zarabiać można też na najróżniejszych interesach. Niektóre są nieźle dochodowe. Jak tylko dostaniesz propozycję, postaw jakąś fabrykę chemikaliów za miastem. Od razu zaczną się krzywić hippisi, ale zignoruj to. Pieniądze otrzymane za działalność fabryki poważnie wspomogą twoją kasę.

Jeżeli zalegalizujesz hazard, to prawdopodobnie będziesz mógł postawić kasyno. Momentalnie mieszkańcy podniosą wrzask, ale nie przejmuj się tym. Mają i tak dobrze w two-

im mieście, więc niech nie narzekają. Właściwie powinniśmy wykorzystywać każdą okazję przynoszącą dochód. Ostatnim sposobem na zdobywanie kasy (prócz interesów z sąsiadami, które omówię później) są ordynacje. Tych, gdzie obok sumy widnieje plus zamiast minusa, mamy bardzo niewiele, ale są za to dochodowe. Naprawdę liczą się tylko dwa zarządzenia: legalny hazard i mandaty za złe parkowanie. Do obu ludzie będą mieli zastrzeżenia, jednak jak zwykle nie przejmuj się tym specjalnie. Nie pomyśl sobie, że powinieneś ignorować wszystkie petycje mieszkańców. Większość ma sens i warto je przemyśleć.

PIENIĄDZE – INWESTYCJE I OPŁATY

Wydatki to przede wszystkim kasa przeznaczona na finansowanie szpitali, szkolnictwa, transportu itp. Ogromna suma z całości idzie na naukę (tu nie warto oszczędzać) i na transport. Pozostałe pozycje na liście są mniej ważne i nie pochłaniają naszych funduszy. Nie da się specjalnie na czymś oszczędzać. Oddzielną kwestią są pożyczki bankowe. W momencie, kiedy ROZPACZLIWIE brakuje Ci gotówki, zaciągnij kredyt na tyle, ile potrzebujesz. Raty będą automatycznie odciągane z comiesięcznego dochodu plus odsetki. Podsumowując, wychodzisz na minus, zwłaszcza, że nie możesz oddać w dowolnym terminie.

Pozostała kwestia zarządzeń i postanowień prawnych. Co jakiś czas mieszkańcy będą do ciebie przychodzić z prośbą o coś. Zanim cokolwiek postanowisz, zastanów się. Zobacz, z jakimi kosztami wiąże się zaakceptowanie projektu, itp. Zawsze warto zapytać o zdanie doradcę. Ci goście nieźle się orientują w tematach, o których ty nie masz zielonego pojęcia. Przyszli kiedyś do mnie chłopaki z deskorolkami z pomysłem na rozwiązanie kłopotu tłoku ulicznego, którego tak naprawdę nie było! Chcieli, by w takie i takie dni jeździły samochody tylko o takiej a takiej rejestracji. Wtedy o tym nie wiedziałem i w ostatniej chwili tknęło mnie, by zapytać doradcę. Ten wyśmiał propozycję i powiedział, że chłopakom pewnie chodzi o to, by mieć więcej miejsca do jeżdżenia po ulicach. Zaraz potem odprawiłem kolesi z kwitkiem. Innym razem przyszli entuzjaści zlikwidowania mandatów za złe parkowanie. Mój pomocnik zareagował agresywnie. Zaproponował podwyższyć mandaty, ale tego niestety nie da się w grze zrobić.

Uważaj również na hippisów i zielonych. Czasem dają się we znaki ludzie, którym wyraźnie nie pasuje kasyno, które stoi obok ich mieszkań. Chcieli nawet jego likwidacji. Podobnie sytuacja wyglądała z fabryką na przedmieściach. Nie należy się tym przejmować, mimo że doradcy są innego zdania! Zamieszanie wokół niczemu winnej fabryki szybko minie i życie w mieście wróci do porządku dziennego.

INTERESY Z SĄSIADAMI

Takie układy potrafią być wyjątkowo dochodowe. Aby mogło dojść do jakiejkolwiek wymiany czegokolwiek, najpierw musimy zbudować odpowiednią sieć łączącą nas z miastem sąsiada. Ciągniesz rurociąg, słupy elektryczne lub drogę do samej granicy z mapą. W momencie jak puścisz myszkę, komputer zapyta cię, czy chcesz wybudować połączenie z miastem obok. Odpowiedź twierdząca zawsze wiąże się ze sporym wydatkiem, przynajmniej 2000$. Łatwo obliczyć, że pełny kontakt z wszystkimi sąsiadami będzie kosztował przynajmniej 24000$ plus koszt rozłożenia odpowiedniej linii na własnym terytorium. Czasem opłaca się kupować energię, jednak nie po to płaciłeś taką forsę za połączenia, żeby jeszcze teraz do nich dopłacać. Jeżeli interesuje cię dochód (zakładam, że tak), to postaw kilka (jeden ponad potrzebę) zakładów spalania śmieci. Chłopaki obok niespecjalnie myślą i wolą swoje śmieci wysyłać za granicę. Twoi mieszkańcy trochę pokrzyczą, że im się taki import nie podoba, ale możesz zarobić na tym duże pieniądze. Z czasem będą płacić jeszcze więcej, ale do-

stawy odpadków będą się zwiększać. Pamiętaj, że gdybyś wpadł na pomysł zerwania takiej umowy, będziesz musiał zapłacić "odszkodowanie" w wysokości wyszczególnionej w umowie. Sąsiedzi również chcieliby zarobić, więc jak tylko twoja produkcja energii/wody osiągnie stan krytyczny, to od razu pojawi się cała masa chętnych, by ci je dostarczać. Podobnie sytuacja wygląda ze śmieciami. Warto być samowystarczalnym, co wcale nie jest trudne.

UWAGI KOŃCOWE

Gra jest prosta, o ile gra się na najłatwiejszym poziomie. Kiedy kasy mało, problemy są znacznie większe. Gra nieźle symuluje nastroje mieszkańców. Jeżeli czegoś nie uwzględniłem w tekście, to rozwiązanie leży w zasięgu ręki. Pomyśl, czy sam chciałbyś, by było tak, jak planujesz właśnie zrobić. Szybko musisz się przyzwyczaić, że nie dogodzisz wszystkim. Społeczeństwo jest podzielone, a ty opowiadaj się za takimi rozwiązaniami, które przynoszą dochód. Im większa cena gruntu, tym więcej będzie ludzi chętnych do zamieszkania w twoim mieście. Ceny wzrastają w wyniku nawet najbardziej trywialnych czynników. Budynki usytuowane nad brzegiem morza lub rzeką są znacznie bardziej atrakcyjne. Staraj się uprzyjemnić życie w mieście na wiele sposobów. Nie zapominaj o muzeach, bibliotekach, parkach, placach zabaw, itp. Ludzie dużo tego potrzebują i będą się dopominać. Nie przesadzaj z gęstością zabudowań, zwłaszcza wieżowców. Czy przyjemne jest życie w mieszkaniu, kiedy sąsiad z bloku obok zagląda ci przez okno?



Michał Gołębiowski "Miguel" i kompania

STARCRAFT: BROOD WAR

W czasach gdy gry RTS trzymają się dobrze i nic nie wskazuje, by miał nadejść jego kres, Blizzard zdecydował się pójść za ciosem i wydać pakiet dodatkowych misji do swojego hitu 1998 roku. Zawieszono i tak opóźnione prace nad Diablo 2 i skupiono się nad produktem dla "strategów".

Minęło kilka lat od ostatnich krwawych, kosmicznych potyczek trzech ras: Terran, Zergów i Protossów w grze STARCRAFT firmy Blizzard. Dla fanów gwiezdnych podbojów stworzono dodatek noszący nazwę BROOD WAR. Aby zagrać, niezbędne jest posiadanie podstawowej wersji gry.

Protossi

W Brood War pierwszą kampanię (czyli IV w ogóle) rozgrywamy Protossami. Jest to rasa, której styl walki opiera się na wyspecjalizowanych jednostkach, a nie na masówce (Zergi). Dobrym przykładem jest Templar. Podobnie sterowaną do niego postać dodano w BROOD WAR. To Dark Archon, powstający z połączenia dwóch Dark Templarów – kolejnych nowych jednostek w dodatku.

Dark Archon, w odróżnieniu do zwykłego Archona, dysponuje trzema "czarami" i nie posiada zdolności fizycznego ataku. Czary to Mind Control, Maelstorm i Feedback. Najciekawszym z nich jest Mind Control, gdyż użyty na wrogą jednostkę "przeciąga" ją na stałe na naszą stronę. "Feedback" rzucany jest na wrogie jednostki posiadające manę. Powoduje utra-



tę u niej całej many i obrażenia równe jej ilości. Maelstorm działa tylko na żywe jednostki (Zergi) i uniemożliwia im poruszanie się bądź atakowanie. Niestety działa tylko kilka sekund.

Dark Templarzy, którzy mogą stworzyć Dark Archona, są śmiercionośni w oddziałach po 4-5 osób. Ich najważniejszymi cechami jest stała niewidzialność oraz to, że podczas walki jednym ciosem zadają 40 pkt obrażeń. Nie są niestety wytrzymali – odkryci zostaną szybko zniszczeni.

Protossi dostali nową jednostkę latającą o nazwie Corsair. Jest to tani, lekki myśliwiec niszczący tylko cele latające. Wyposażony w szybkostrzelną, acz zadającą mało obrażeń Neutron Flare. Atutem pojazdu jest posiadanie na pokładzie "czaru" Distruption Web, który użyty na budynkach obronnych bądź jednostkach naziemnych, przez długi czas uniemożliwia im atakowanie.

Protossami grało mi się bardzo przyjemnie, ale jeśli chcemy grać nimi dobrze, trzeba znać ich taktyki. Dobre skomponowanie oddziałów atakujących i obronnych to podstawa u tej rasy. Dużą część misji z BW możemy przejść używając Dark Templarów wspomaganych nielicznymi innymi jednostkami, później zastępując ich Carrierami. Ale chyba nie chodzi o to, by jak najszybciej ukończyć grę, tylko o to, aby jak najlepiej i najdłużej się bawić, prawda?

Terranie

Pojawia się wśród nich nowa siła: UED. Wraz z nią dostajemy dwie nowe jednostki: Medyka oraz Valkyrie. Lekarz może oślepiać wrogie siły przy pomocy specjalnych rac. Zaatakowany wrogi osobnik nie widzi niczego w swoim najbliższym otoczeniu (bardzo opłaca się stosować Optic Flare przeciwko jednostkom zwiadowczym). Kolejną funkcją lekarzy jest leczenie jednostek zarażonych, np. Parasite, Plague, a także rannych w boju. Dwunastu marines plus kilka lekarek robią sieczkę z kilkukrotnie większych, lekkich sił przeciwnika. Z przeprowadzonych podczas gry testów wynika, iż cztery lekarki z jednym marine mogą bez strat własnych pokonać Ultraliska!!!

Drugą nową jednostką w szeregach Terran są Valkyrie, które podwyższają jakość sił przeciwlotniczych Terran. Strzelają kilkunastoma niekierowanymi rakietami o dużej sile rażenia, robiąc zamęt w dużych zgrupowaniach wrogich sił lotniczych. Można je porównać do rosyjskich "katiusz" – dużo, niecelnie, ale niezwykle skutecznie. Po pierwszym zmasowanym uderzeniu czym prędzej do akcji powinny wejść inne siły przeciwlotnicze, aby dokończyć dzieła zniszczenia. Świetnie do tej roli nadają się Battlecruisery.

Wadą Valkyrii jest brak broni powietrze – ziemia. Z tego powodu oddziały te powinny zawsze poruszać się z ochroną, najlepiej w postaci Goliathów. Po wystrzeleniu wszystkich pocisków muszą mieć czas na załadowanie nowych, przez co najlepiej nadają się do szybkich, punktowych starć.

Misje Terran nie należą do najtrudniejszych – jedna, dwie, no może trzy nasiadówki i są skończone. To, na co należy zwrócić uwagę, to krótkie misje, w których nie wydobywamy i nic nie produkujemy. Moim zdaniem takie misje są dla ludzi najlepsze: dopracowane i interesujące. Nowością są wprowadzenia do misji, gdzie komputer dowodzi przez moment naszymi wojskami, np. atak twoich sześciu Valkyrii na zgrupowanie kilkunastu Mutalisków z połączeniem desantu wojsk lądowych. Wygląda to bardzo efektownie i świetnie pokazuje skuteczność wojsk.

Zergowie

Prawdziwa zabawa w Brood War zaczyna się dopiero wtedy, gdy dojdziemy do kampanii Zergów. W ich scenariuszu do przejścia mamy dziesięć misji i dodatkowo jedną ukrytą (by się do niej dostać, w 9 misji Zergów nie ruszaj Raszagal i zniszcz bazę Zergów w 10 minut). Tutaj autorzy naprawdę puścili wodze fantazji – akcja toczy się bardzo szybko. Sojusze two-

rzą się i rozpadają, a wszystko dzięki przebiegłej Kerrigan - nowej królowej Zergów, która wprowadza ogromny zamęt. Oszukując Terran i Protossów odbudowuje swoje siły.

Dowiadujemy się o badaniach przeprowadzanych przez ludzi na Zergach, a także o stworzeniu przez renegata hybrydy Zergów i Protossów. Niestety, nie pokazano jej, ale myślę, że można się jej spodziewać w w kolejnej części Starcrafta.

Pomimo, że walczymy Zergami, zmuszeni jesteśmy niejednokrotnie do walki z "pobratymcami" dlatego, że ludzie nauczyli się nimi kierować. Prowadzi to do wielu ciekawych sytuacji. Walka z dwiema różnymi rasami naraz jest interesująca i troszkę trudna. Ataki, które wykonuje komputer, są prowadzone z misji na misję coraz lepiej. Nie można ustawić stałej obrony - komputer znajduje w niej słabe punkty i tam atakuje. Najpierw eliminuje wysunięte jednostki zwiadowcze, aby później, z dużej odległości, zniszczyć zagrażające mu wieżyczki itd. Nie można lekceważyć ataków wroga, bo przeprowadza je bardzo skutecznie. Inteligentnie wykorzystuje swoje siły, osłania je i atakuje z odległości. I najczęściej robi to w ilościach dających wiele do myślenia. Rzadko wykonuje ataki bezmyślnie, wybierając jeden cel i prąc tylko do niego nie zważając na to, że jego siły są dziesiątkowane przez wojska gracza.

Tak jak u Protossów i Terran, Zergowie dostali dwie dodatkowe jednostki. Są nimi Lurker i Devourer. Lurker jest jednostką ziemną, powstaje po mutacji Hydraliska. Atakuje tylko spod ziemi, więc aby można go było skutecznie wykorzystać, musi zostać zakopany. Na szczęście nie potrzebuje do tego upgrade'u z Hatchery. Lurker zadaje dużo obrażeń i to nawet kilku jednostkom naraz. Jako że jest zakopany, wrogie jednostki nie mogą go widzieć. Niestety, Lurker nie może atakować jednostek lotniczych i jest wobec nich bezbronny.

Devourer jest jednostką lotniczą mutującą się z Mutalisków. Atakuje wrogie jednostki lotnicze gazem o sile podstawowej 25. Po kilku atakach musi, tak jak Valkyrie, załadować broń, co zabiera parę sekund. Devourery są jednostkami porównywalnymi z Valkyriami, ale w przeciwieństwie do nich zawsze trafiają. Są mało wytrzymałe, nie mogą strzelać do jednostek lotniczych.

Jeszcze jedna uwaga. Podczas jakiejkolwiek misji Zergów wpisz hasło: radio free zerg, żeby usłyszeć dodatkowy motyw muzyczny, nie odbiegający od przyjętej w grze konwencji.

KONWERSJE

Podobnie jak to miało miejsce w przypadku Quake'a, Starcraft doczekał się konwersji. Chcesz zagrać w świecie Zergów postaciami znanymi z innego hitu Blizzarda - Warcraft 2? Nic prostszego! Wystarczy ściągnąć z sieci plik ważący około trzech megabajtów, zainstalować go w katalogu, gdzie jest Starcraft i znowu możemy grać dobrze znanymi trollami i szybować na grzbietach orłów. W wersji alpha, którą miałem przyjemność widzieć, możliwe było granie zarówno w opcji dla jednego (kilka specjalnych misji, autorzy zapowiadali, iż pełna wersja będzie wzbogacona o dwie duże kampanie) jak i wielu graczy - na BattleNecie stworzono nawet specjalny kanał Infoceptor dla żądnych dobrej zabawy amatorów z całego globu. Jeżeli zainteresował was temat i macie dostęp do sieci wejdźcie na stronę http://infoceptor.gamegurus.net, a na pewno dowiecie się kilku interesujących szczegółów.

GRA SIECIOWA I TAKTYKA

O ile podobał ci się właściwy Starcraft i chcesz poznać dalsze losy swoich ulubionych bohaterów, sięgaj śmiało po dodatek... Następnie kup modem, połącz się z Internetem, uruchom opcję BattleNet i graj, graj, graj... aż zdobędziesz pierwsze miejsce w ogólnoświatowym rankingu... I pamiętaj - oszustwa nie popłacają. Z drugiej strony wszędzie tam, gdzie walka toczy się o pieniądze, wszystkie chwyty są dozwolone.

W momencie wydania gry ogłoszono oficjalny konkurs sieciowy, z nagrodami pieniężnymi dochodzącymi do blisko 20000$. Dzięki temu ruchowi przez kilka pierwszych tygodni po roz-

poczęciu sprzedaży nie było sposobu, by o rozsądnej godzinie wejść i pograć sobie na BattleNecie. Jestem bardzo ciekaw co panowie zaproponują na nagrody po premierze Diablo 2.

Pierwsza i najważniejsza zasada walki z żywym przeciwnikiem – nie można się nastawiać na obronę. Jeżeli postawisz na defensywę, to z góry będziesz skazany na porażkę – zostaniesz zamknięty we własnej bazie i w rezultacie skończą ci się minerały. Przegrasz. Druga sprawa – lepiej się obronisz/zaatakujesz jeśli będziesz wiedział czym dysponuje przeciwnik. Dlatego należy bardzo często wysyłać jednostki na zwiady. Trzecia – zawsze upgrade'uj wszystkie bronie na maxa.

Zealot Rush – stary dobry Zealot Rush, ostatnio coraz mniej skuteczny. Należy przy szóstym (można przy piątym) peonie zbudować Pylon. Siódmy (bądź szósty) niech zrobi pierwszego GateWay'a. Potem wypadałoby zrobić następne dwa Gateway'e, jednak tak je dopasować, żeby w tych, co już są, cały czas trenowały się Zealoty. Atakować pierwszymi trzema, a potem dwunastoma. Jak się nie uda, NIE próbować ponownie. UWAGA! – nie należy ignorować Zealotów w późniejszych partiach gry, bo są rewelacyjni na samobójcze akcje (np. zniszczenie Spire albo słabo bronionych nowozdobytych terenów).

Arbiter – można stosować różne kombinacje, ale ogólnie należy znaleźć lukę w obronie przeciwnika, podlecieć tam Arbitrem i teleportować jednostki. Skuteczne zwłaszcza na graczy, którzy zabezpieczyli tylko wejście do bazy, a resztę olali. Zanim zdążą cokolwiek zrobić (np. wyjąć Marinsów z bunkrów i ustawić czołgi), pożegnają się z połową bazy.

Templar – jedna z najważniejszych jednostek Protossów, przydatna w każdej sytuacji. Jego czar Psionic Storm to masakra dla Marines, BattleCruiserów, Hydralisków, Mutalisków, Guardianów.

Carriers – w parze ze Scoutami stanowią ekstremalnie niebezpieczny duet. Najlepiej atakować z takiej pozycji, żeby nie mogły ich dostać Marines/Hydraliski, a z tyłu trzymać Scouty w razie ataku Mutalisków/Wraithów/Battlecruiserów. Dobrze jest też mieć ze sobą Arbitra.

Rzeczy, na które należy uważać to Plague, Psionic Storm i EMP Shochwave.

Defensywa

Rushe – Terranie bez problemu potrafili obronić się zarówno przed rushem Protossów jak i Zergów. Przeciw Zealotom rewelacyjni są Firebaci. Z walki 12 Firebatów vs 12 Zealotów przetrwa około 3-4 Firebatów. Można Marinesami, ale tylko wtedy, gdy jest jedno, niewielkie wejście do bazy (Crusader, Brushfire). Cztery bunkry powinny wystarczyć. Przeciw Zergom natomiast należy używać kombinacji bunkry/czołgi. Żadna lądowa armia Zergów nie przedostanie się do twojej bazy, jeżeli wejścia do niej chronić będą 4 bunkry i 5 czołgów.

Mutaliski – armie Marines to zagłada dla Mutasów w początkowych i środkowych fazach gry. Jeżeli widzisz, że przeciwnik buduje mutaliski, sam zbuduj więcej Marines. W końcowych fazach gry rewelacyjne jest trio Marines + Irradiate + Battlecruisery.

Mutaliski/Guardiany – po przetrwaniu ataku Mutalisków należy spodziewać się ataku tandemu Mutaliski/Guardiany. Ze względu na duży zasięg Guardianów Marines nie mają nic do powiedzenia. W momencie, gdy Zerg dojdzie do Guardianów powinieneś już mieć Battlecruisery (z Yamato Gun), które zajmą się Guardianami. Uważaj na Scourge. Najlepszą bronią na Mutaliski/Guardiany są Valkyrie. Gdy pojawią się Devourvery, przyda się coś lepszego (Battlecruiser, Goliat i Science Vessel, oczywiście).

Carriers/Archons – dwie zupełnie inne jednostki, ale podobny sposób obrony – Science Vessel + EMP Shockwave (który usuwa osłony). Ta kombinacja jest ekstremalnie niebezpieczna dla Archonów, którzy mają tylko 10 HP i jeżeli stracą tarcze, nawet Marines zabijają ich bez problemów. Na Carriery najlepsze są Battlecruisery. Jeżeli atak będzie przeprowadzony tandemem Carriers/Arbiter to albo zniszcz sędziego Yamato Gunem albo puść

na niego ok. 5 Wraithów (zamaskowanych). Można też używać skanera albo trzymać w pobliżu Science Vessel.

Defilers/Ultralisk – Dark Swarm spuszczony na twoje bunkry, a następnie atak Ultraliskami/Hydrasami/Zerglingami może oznaczać koniec twojej bazy. Najlepszym sposobem, aby zapobiec takiemu atakowi, jest zwiad. Przeprowadzaj go wcześnie i często.

Carriers/Scouts – ten tandem może być szalenie niebezpieczny. Oszczędź sobie zabawę z Wraithami, jak tylko zobaczysz, że przeciwnik robi Scouty i przejdź do Goliatów. Na Carriery najlepsze są Battlecruisery i oczywiście obowiązkowy Science Vessel i jego Defensive Matrix oraz EMP Shockwave. Spider Mines – miny mogą zmasakrować całe grupy Marinesów/Hydralisków. Są rewelacyjne jako znak ostrzegawczy przed zbliżającym się atakiem oraz do obrony terenu. Zawsze trzeba zużyć wszystkie trzy miny – niech żadna się nie zmarnuje. Miny atakują także zamaskowane jednostki (Ghost, Dark Templar).

Goliaty – w końcu są do czegoś przydatne. Goliaty to najlepsza broń na Scouty i Wraithy (w Brood War z upgradem Charon Boosters na wszystko co lata). Należy pamiętać, żeby upgrade'ować w pierwszej kolejności broń (bonus +4).

Valkyrie – totalna zagłada dla Mutalisków i Guardianów, a w połączeniu z BattleCruiserami dla całego lotnictwa Zergów. Nie należy ich posyłać samych do walki z duetem Mutaliski + Devourvery. Są słabe na flotę Protossów.

Ofensywa

Marine Rush – podczas testowania gry powstał mit mówiący, że Terranie nie potrafią przeprowadzać szybkich ataków. Jest to bzdura – Marine rush, odpowiednio wykonany, może być równie skuteczny, jak atak Hydraliskami lub Zealotami. Jest najskuteczniejszy przeciw Zergom, ponieważ ostatnio Zergowi gracze często omijają Zerglingi/Hydraliski i przechodzą od razu do Mutalisków. Do ataku Marine rushem potrzebne są minimum 3 baraki (lepiej mieć 4) i duża liczba chłopów przy minerałach. Należy bardzo uważać na Supply Depots, żeby nigdy nie zobaczyć napisu "not enough supplies". Atak powinien składać się z 36+ Marines + Stimpacks. Nigdy nie wykonuj Marine Rusha, jeżeli widzisz że przeciwnik ma Lurkery.

Atak nuklearny – odpowiednio użyty może być niebezpieczny jak stado diabłów. Jeżeli uda ci się znaleźć duże zgromadzenie jednostek przeciwnika (zazwyczaj gromadzi się jednostki "do kupy" przed atakiem), to masz cel. Problem tkwi w tym, że zazwyczaj po okolicy wałęsają się detektory. W takiej sytuacji są dwa wyjścia:

- trzeba zabrać na atak nie jednego, a kilka duchów, i poustawiać je dookoła celu, ale tak, żeby było wszystkie widać na ekranie. Teraz wszystkimi naraz spuścić bombę.

- druga metoda jest wyjątkowo bezczelna. Należy podejść do celu i standardową procedurą spuścić atom. Jeżeli przeciwnik znajdzie ducha, natychmiast uruchomić "defensive matrix" (Science Vessel niech stoi gdzieś z tyłu).

Firebat Rush – najbardziej skuteczny przeciw Protossom, jako kontratak na nieudany rush Zealotów. Najlepiej atakować 24+ Firebatami z 12+ Marines do pomocy. Uwaga na Reavery – najlepiej tuż przed atakiem przeskanować bazę przeciwnika. Jeżeli przeciwnik ma Photon Connony, lepiej dać sobie spokój. Firebat rush jest nieskuteczny przeciw Zergom oraz Terranom.

Marines + Lekarze – ten duet w wielu przypadkach skopie tyłek Zergowi, atak musi być jednak przeprowadzony odpowiednio wcześnie. Drugi warunek: wejście do bazy musi być szerokie (Binary Burghs), w przeciwnym wypadku wystarczą 3 Sunken Colony do załatwienia twojej armii.

Ofensywne bunkry – śmierć dla wszystkich, którzy nie rozwijają swych baz. "Atak" polega na zbudowaniu bunkrów pod bazą przeciwnika i nie pozwolenie mu na wyjście. Sztuczka pole-

ga na tym, żeby ustawić się odpowiednio blisko (na tyle, żeby ustawione później obok bunkrów czołgi mogły ostrzeliwać bazę przeciwnika) i szybko dojść do czołgów z trybem Siege.

BattleCruisery + Wraithy/Valkyrie + Science Vessels – ta ekipa w późniejszych fazach gry poważnie kopie w tyłek. Filozofii wielkiej nie ma – jeden wielki wjazd na bazę (chociaż przyda się umiejętność mikro zarządzania). Wypada pamiętać o Defensive Matrix (na BC) i o rzucaniu EMP Shockwave na wszystko co się zbliża (Protoss) albo i Irradiatowaniu wszystkiego (zwłaszcza Devourverów – Zerg). Wraithy i Valkyrie służą głównie jako support. Przyda się kilku medyków z Restoration.

Sunken/Spore Colony – podstawa Zergowej defensywy. Sunkeny masakrują Zealoty i Marines, Spore są rewelacyjne na Wraithy i Scouty. UWAGA! – bez przesady z Sunkenami, bo można przedobrzyć.

Zergling Rush – wczesny atak sześcioma pierwszymi Zerglingami: zawsze można go spróbować, ponieważ w przypadku porażki nie ma niebezpieczeństwa kontrataku (a w każdym razie nie od razu). Należy pamiętać, żeby Spawning Pool budować szóstym (albo nawet piątym) Dronem.

Hydralisk Rush – jak każdy rush może być zabójczy dla nieostrożnego gracza. Sposób wykonania prosty: przy siódmym chłopie Spawning Pool, 6 Zerglingów, Extractor, Hydra Den. Potem trzeba pompować Hydraliski (oczywiście należy mieć co najmniej 3 Hatchery) i przy 24-tym atakować. Nie stosować przeciw Terranom, gdyż bunkry są zabójcze dla Hydralisków.

Mutalisk Rush – nie tak skuteczny jak kiedyś, ale nadal niebezpieczny. Należy szybko dojść do Lair, zbudować Spire i pompować Mutaliski (wypadałoby mieć co najmniej 3 Hatchery). Najlepszym sposobem obrony są w tym wypadku Sunkeny (w dużej grupie – co najmniej 6). Guardiany – podstawowa broń do niszczenia wszelkich wież oraz Marines i Zealotów. Nigdy nie zostawiaj ich bez obrony, bo są mało wytrzymałe.

Scourge – rewelacyjna obrona przeciw Battlecruiserom oraz przede wszystkim Carrierom. Armia Scourge'y jest w stanie szybko zatrzymać atak przeciwnika. Używać w zamieszaniu.

Defiler – ekstremalnie niebezpieczna, choć niedoceniana jednostka. Wszystkie czary Defilera są rewelacyjne. I tak:

- Plague – może doprowadzić do rozpaczy grających Terranami/Protossami. Najlepsza obrona Zergów przeciw Battlecruiserom/Carriersom. Wystarczy rzucić czar na skupisko jednostek, a następnie czymkolwiek je wykończyć.

- Dark Swarm – dzięki niemu Ultraliski stają się szalenie niebezpieczne. Rewelacja przeciw siłom defensywnym Terran.. Pamiętaj – Dark Swarm nie broni przed czarami (ie. Psionic Storm).

Ultraliski – bardzo niebezpieczne, jednak tylko w tandemie z Defilerem i jego Dark Swarm. Najlepiej atakować nimi bunkry/czołgi oraz Photon Cannony.

Queen – rewelacyjna jednostka. Oto jej czary:

- Parasite – najlepiej rzucać na drogie jednostki (Battlecruisery, Carriery, Ultraliski) oraz na chłopów - Ensnere. Spowalnia ruchy (w tym częstotliwość ataku). Bardzo dobre na wszystkie jednostki, zwłaszcza, jeśli poruszają się w grupach

- Spawn Broodling – podstawowa broń Zergów do niszczenia z daleka czołgów oraz High Templarów.

Współautorzy: Marcin Adler (ulisses@valhalla.com.pl) i And (and@valhalla.com.pl)

Internet dla dużych i małych

Michał Gołębiowski

KRÓTKI RYS HISTORYCZNY

1957 – USSR wypuściło Sputnika, pierwszego sztucznego ziemskiego satelitę. W odpowiedzi USA stworzyło Advanced Research Projects Agency (ARPA) wraz z Department of Defense (DoD) w celu zapewnienia sobie pierwszego miejsca w światowych technologiach militarnych.

1962 – Paul Baran z instytucji RAND w tekście pod tytułem "On Distributed Communications Networks" opracował projekt funkcjonowania komunikacji w US Army, przewidujący łączność pomiędzy poszczególnymi węzłami komunikacyjnymi sieci nawet w przypadku uszkodzenia części połączeń. Sieć ta miałaby pracować bez centralnego ośrodka zarządzającego całością, bowiem każdy z węzłów komunikacyjnych pełniłby identyczne funkcje.

1967 – Na ACM Symposium na temat Operating Principles – zaprezentowano plan sieci pakietowej, w której dane powinny być przesyłane nie jako jedna informacja, lecz w częściach podzielonych na pakiety. Każdy pakiet miałby dopisane dane o samym sobie, to jest o: pochodzeniu, miejscu do którego zmierza, przebytej drodze itp. Dzięki zastosowaniu technologii sieci pakietowej możliwy byłby szybki transport danych z jednego łącza do kilku węzłów komunikacyjnych w tym samym czasie.

1968 – Powstaje pierwsza funkcjonująca sieć wykorzystująca technologię pakietową w National Physical Laboratories w Wielkiej Brytanii.

1969 – Powstaje sieć ARPANET łącząca Uniwersytet Kalifornii w Los Angeles, Stanford Research Institute, Uniwersytet Kalifornii w Santa Barbara i Uniwersytet Utah. Sieć ta oparta została na zasadzie peer-to-peer: każdy węzeł pełni identyczne funkcje, wobec czego zanikał podział klient-serwer. Komputery SDS940/Genie, IBM 360/75:OS/MVT, DEC PDP-10:Tenex połączyła firma ATT liniami dzierżawionymi o przepustowości 50 kpbs.

1969 – Ukazują się pierwsze dokumenty opisujące konwencje dotyczące transmisji i najprostszych usług: zdalnego logowania do komputerów i kopiowania plików.

1973 – Powstaje pierwsze międzynarodowe połączenie ARPANETu z Wielką Brytanią i Norwegią.

1974 – Firma BBN udostępnia pierwsza publiczną sieć pakietowa Telnet, stanowiącą komercyjną wersję ARPANETu.

1975 – Advanced Research Projects Agency (ARPA) przekazuje kontrolę nad ARPANETem Defence Communications Agency. Powodem był charakter sieci ARPANET, która była już na tyle stabilna, że opuściła obszar bezpośredniego zainteresowania ARPA.

1976 – W ATT Bell Labs powstaje protokół UUCP (Unix-to-Unix CoPy), który umożliwiał przenoszenie plików pomiędzy komputerami pracującymi pod systemem operacyjnym Unix. W następnym roku program UUCP został dodany do standardowego wydania Unixa.

1979 – Powstaje sieć USENET używająca protokółu UUCP pomiędzy Duke i UNC.
1982 – Początki właściwego Internetu w związku z przejściem ARPANETu na protokół TCP/IP.
1983 – Wyodrębnienie z ARPANETu części militarnej – Milnet. Zostały założone sieci EARN, EUUG oraz FidoNet.
1984 – Wprowadzenie Domain Name Server (DNS).
1986 – Powstaje NNTP – nowa metoda transmisji Usenet News po TCP/IP. Początek reorganizacji Usenetu.
1987 – Liczba hostów w sieci osiąga 10000.
1988 – Początki IRC.
1989 – Liczba hostów w sieci osiąga 100000.
1990 – Zakończenie działalności ARPANETu.
1991 – Wprowadzenie łącz T3 (44,736 Mbps) w sieci szkieletowej NSFNET.
1991 – Początki usług internetowych: Gopher, Wais, WWW, PGP.
1992 – Powołanie Internet Society (ISCO).
1992 – Liczba hostów w sieci osiąga 1000000.
1993 – Powstaje pierwsza graficzna przeglądarka – Mosaic, co powoduje wzrost ilości sieciowych stron WWW o 341,634%!
1994 – Ogromny wzrost zainteresowania mediów siecią.
1995 – Zastąpienie sieci szkieletowej NSFNET przez połączenie kilku komercyjnych sieci szkieletowych.

STAN OBECNY INTERNETU

Internet jest ogromną siecią komputerową obejmującą (według ostatnich statystyk) ok. 500 milionów użytkowników na całym świecie. Dane dotyczące Polski podają liczbę 2 milionów ludzi korzystających z dobrodziejstw Internetu. W każdej chwili przybywa jej kolejnych użytkowników – dokładnie w chwili zakupienia modemu lub karty sieciowej. Globalna sieć komputerowa rozrasta się tak szybko, iż prowadzone są już prace nad kolejną generacją łącz i protokołów, działających wedle zasady: szybciej, wyżej, mocniej – patrz Internet2.

TECHNOLOGIA I TECHNIKA

Modem

Do połączenia się z Internetem wymagane są: komputer z modemem i linia telefoniczna. W chwili obecnej poruszać się po Internecie mogą także posiadacze konsol (na przykład nowe dziecko Sega – Dreamcast). O ile z wyborem komputera nie powinno być kłopotu (połączenie można uzyskać nawet na 386), o wiele ważniejszą sprawą jest wybór modemu. Wśród wielu modeli obecnych na rynku wyróżniamy: wewnętrzne (zalety: niższa cena, brak opóźnień przy przesyłaniu danych między modemem a komputerem; wady: przy instalacji trzeba "babrać się" we wnętrzu obudowy) i zewnętrzne (zalety: nie zajmują miejsca wewnątrz maszyny; wady: opóźnienia w dostarczaniu danych do komputera – proces odbywa się poprzez port szeregowy maszyny).

Niezależnie od tego czy modem jest w środku komputera (tkwi w slocie) czy na zewnątrz (stoi na stole, połączony kabelkiem z komputerem), spotykamy modele o prędkościach 14400, 28800, 33600, a także standardu V.90 mogące na zwykłych łączach telefonicznych "wyciągnąć" 56000 bps (bps – bits per second). Obecnie najpopularniejszymi modelami są 33600 i 56600. O pozostałych modelach należy zapomnieć i nie zawracać sobie nimi głowy. Większość modemów posiada możliwość przeprogramowania na model szybszy przy pomocy specjalnie napisanego software'u, który można za darmo ściągać ze stron producenta.

Połączenia w Polsce. Najpopularniejszym, bo darmowym, dostępem do sieci jest usługa oferowana przez TPSA. Numer 0202122 znają na pamięć chyba wszyscy internauci. Najbardziej znany jest też najbardziej atakowany. Co jakiś czas organizowane są akcje protestacyjne przeciw opłatom ponoszonym przez osoby siedzące kilkanaście godzin w miesiącu online. Protesty są na ogół lekceważone przez TPSA i nic się nie zmienia.

Jeśli nie chcesz płacić ani TPSA ani innym providerom za numer i hasło dostępowe warto rozejrzeć się dookoła i stwierdzić, że na rynku można spotkać także inne rozwiązania.

Callback. Usługa, którą również oferuje El-NET (...) - oszczędność może wynosić prawie 50% w stosunku do TPSA - np. za 20 godzin w i-necie w TPSA płaci się ok. 90 zł, a kupując kartę Callback za 20 godzin płaci się 60 zł . Poza tym nie zauważyłem na razie (od 3 miesięcy) komunikatu "Linia zajęta". Szybkość połączenia pozwala na wydobycie z modemu całych jego możliwości... W dodatku istnieje możliwość założenia darmowego, 5-megowego konta (bez spamu - jak na razie nie przysłano mi żadnej reklamy), które działa tylko przez połączenie callback. Więcej informacji o jednym i drugim sposobie połączenia znajduje się na stronie:

http://www.callback.multinet.pl (tam też jest odnośnik do strony El-NET'u)

Jak widać, nie jest tak źle. Uszy do góry!

Ze swojej strony dodam, iż firma oferuje karty obejmujące opcje 20, 50, 100 godzinną bądź od razu 30 dniową. Po przeliczeniu wychodzi, że impuls kosztuje odpowiednio 15, 14, 13 groszy (brutto).

Obecnie akcją objęte są byłe województwa: poznańskie, bydgoskie, kaliskie, włocławskie i gdańskie. Firma zapowiada dalszą ekspansje w kraju.

Okazuje się, iż w byłym województwie szczecińskim firma FIBERNET oferuje usługę NOW-ACC. Po zakupieniu specjalnej karty o wartości 50, 100 lub 200 złotych z nadrukowaną nazwą użytkownika i hasłem, można korzystać z dobrodziejstw Callbacku. W zależności od tego jaką kartą dysponujemy i o jakiej porze dnia się łączymy, cena połączenia z siecią wynosi od 1,46 zł (z najdroższą kartą) do 3,90 zł za godzinę. Czas połączenia naliczany jest w formie sekund a nie zwyczajowo przyjętych impulsów. Karty można zakupić w niektórych sklepach komputerowych bądź przy użyciu Internetu (wtedy mamy 5% zniżki).

Po więcej informacji udaj się na strony:

http://fiber.net.pl

http://now-acc.pl

Na zasadzie Callbacku działa także konto Profit w warszawskiej firmie Supermedia (http://www.supermedia.pl).

Użytkownik dzwoni do węzła dostępowego, następuje logowanie i identyfikacja, następnie połączenie automatycznie zostaje zerwane. Po kilku sekundach modem firmy oddzwania pod podany w umowie numer i łączy się z komputerem użytkownika. Użytkownik uzyskuje dostęp do Internetu

Jednorazowa opłata przyłączeniowa to 49 PLN + VAT.

<u>I. Jeśli Klient wnosi opłaty miesięcznie:</u>

Stały abonament wynosi 52 PLN + VAT (abonament obejmuje korzystanie z Internetu przez 5 godzin miesięcznie z Internetu). Klient wnosi również opłaty za połączenia zwrotne z Internetem za czas powyżej 5 godzin miesięcznie:

1 impuls = każde rozpoczęte 3 minuty = 0,18 PLN + VAT (w noce i weekendy taniej o 15,5% w stosunku do TP S.A.), 0,19 PLN + VAT (w ciągu dnia taniej o 11% w stosunku do TP S.A.).

Klient płaci abonament miesięczny z góry. Opłata za billing (wykorzystany czas powyżej 5 godzin miesięcznie w połączeniu zwrotnym) dołączana jest do rachunku za następny miesiąc.

1 impuls = 3 minuty

noc - od godz. 24:00 do 8:00

weekend - od godziny 24:00 w piątek do godziny 8:00 w poniedziałek

II. Jeżeli Klient wnosi opłaty z góry:

A) za czas połączenia zwrotnego z Internetem
opłata za 30 godzin (600 impulsów) wynosi 110 PLN + VAT (14% taniej niż w TP S.A.)
opłata za 60 godzin (1200 impulsów) wynosi 215 PLN + VAT (16% taniej niż w TP S.A.)

B) za abonament
opłata za abonament półroczny wynosi tylko 297 PLN + VAT (5% taniej w stosunku do abonamentów opłacanych co miesiąc), w tym 30 godzin połączeń zwrotnych i opłata za abonament roczny wynosi tylko 550 PLN + VAT (12% taniej w stosunku do abonamentów opłacanych co miesiąc), w tym 60 godzin połączeń zwrotnych.

Łącze stałe

Dostęp do Internetu za pośrednictwem łącz telefonicznych nie dla wszystkich użytkowników może stanowić rozwiązanie w pełni satysfakcjonujące. Naprzeciw takim osobom wychodzą providerzy udostępniający Internet poprzez router i łącza stałe (inaczej: dzierżawione). Łącza dzierżawione są szybsze i bardziej niezawodne niż tradycyjne linie telefoniczne. Wynajęcie ich od TP SA wiąże się zwykle z większymi wydatkami niż abonament linii telefonicznej, jednak w firmach posiadających kilka komputerów lub sieci lokalne koszty się rozkładają i takie rozwiązanie okazuje się bardzo atrakcyjne. Osoba korzystająca z łącza stałego zyskuje : nieograniczony czasowo dostęp do zasobów sieci Internet, szybkość, wygodę, możliwość realizacji transmisji multimedialnych, korzystanie z nowych usług oferowanych przez Internet a co najważniejsze – korzystanie z tego medium nie obciąża linii telefonicznej.

Wyróżniamy trzy typy łączy stałych:

a) Łącza asynchroniczne. Są to najtańsze z łącz stałych. Ich maksymalna przepustowość wynosi 115,2 Kbps. Działają na jednej parze drutów miedzianych. Około 20 procent transmitowanych danych tracone jest na synchronizację transmisji.

b) Łącza synchroniczne. Przy tych łączach transmisja danych jest o kilkanaście procent szybsza niż przy łączach asynchronicznych, ponieważ wykorzystywane przy nich modemy nie wymagają synchronizowania w paśmie danych. Maksymalna przepustowość przy tych łączach wynosi od 128 do 2048 Kbps. Przy łączach synchronicznych wykorzystywana jest technologia HDSL (ang. High-bit-rate Digital Subscriber Line). Są to łącza typu full-duplex, co oznacza, że prędkość transmisji danych w kierunku do klienta jest taka sama, jak w kierunku od klienta i odbywa się w obie strony jednocześnie. Łącza działają na dwóch parach drutów miedzianych. Usługa polecana klientom, którzy chcą utrzymywać własne serwisy internetowe.

c) Łącza asymetryczne. Przy tych łączach prędkość transmisji danych w kierunku do klienta jest większa niż w kierunku od klienta. Przesyłanie danych do klienta maksymalnie dokonywane jest z prędkością 2.5 Mbps (opcjonalnie do 8 Mbps), natomiast od klienta z prędkością 640 Kbps. Przy tych łączach wykorzystywana jest technologia ADSL (ang. Asymmetric Digital Subscriber Line). Łącza działają na jednej parze drutów miedzianych. Parametry połączeń ADSL pięćdziesięciokrotnie rozszerzają pojemność dostępu, bez konieczności rozbudowy istniejącej infrastruktury okablowania, ponieważ umożliwiają prowadzenie rozmów telefonicznych tą samą linią, którą są przesyłane dane Internetowe.

ISDN

Większość użytkowników korzysta z tradycyjnego połączenia z Internetem, czyli łączem komutowanym. Zapewne wielu z was waliło głową w stół (albo gorzej) gdy wasz modem nie połączył się, albo przerwał połączenie na sam koniec ściągania długiego pliku. Cóż począć? Wszystko od początku i tak "w koło Macieju". Ale jest pewien sposób na two-

je problemy – ISDN. Co to takiego? Głównym i w zasadzie najważniejszym wyróżnikiem jest sposób przesyłania danych, który odbywa się cyfrowo (w normalnych połączeniach telefonicznych dane są przesyłane analogowo). "Cyfrowo" oznacza bez zniekształceń, nawet gdy odległość się zwiększa, co z kolei oznacza wzrost urządzeń wzmacniających. W początkowej fazie wprowadzania ISDN-u w Polsce zmianom ulegały jedynie łącza międzynarodowe, później między większymi miastami. Obecnie prawie każde miasto ma łącze cyfrowe, a stare, analogowe wychodzą z użytku. Ostatnim ogniwem które pozostało analogowe jest linia abonencka, czyli to, co łączy abonenta z najbliższą centralą telefoniczną. Ale i tutaj przyszedł czas na cyfryzację. Sieć telekomunikacyjna, w której wszystko jest cyfrowe za wyjątkiem łącza abonenckiego, określa się mianem IDN, co w tłumaczeniu oznacza "Zintegrowana Sieć Cyfrowa". Kiedy łącze abonenckie również staje się łączem cyfrowym, nazywamy to ISDN, czyli mniej więcej "Cyfrowa Sieć Zintegrowana Usługowo" (Integrated Service Digital Network). Na zwykłym łączu, nawet jeżeli centrala jest cyfrowa (połączona ze światem łączami cyfrowymi), da się uzyskać prędkość max 33.6 kbps i to nie zawsze, bo zależy to od obciążenia sieci. Jeżeli jednak między naszym domem a centralą jest łącze cyfrowe, to możemy uzyskać stałą prędkość 64 kbps i to dopiero nazywa się ISDN. Prędkość jest stała i taka sama w obie strony. Nie traci się czasu na "dogadywanie" się modemów, tylko od razu przesyła się dane.

Jak to wygląda w praktyce? Po pierwsze, jeżeli chcesz mieć łącze ISDN to musisz mieć przygotowaną grubą porcję gotówki, bo jak na razie taka impreza kosztuje bardzo dużo. Jeżeli pieniądze nie stanowią problemu, musisz jeszcze sprawdzić, czy cyfrowe przesyłanie danych jest dostępne w twoim mieście (w większości miast jest). Wykupujesz łącze (są to dwie zwykłe linie telefoniczne), opłacasz abonament i kupujesz specjalny modem (zwykły analogowy do ISDN się nie nadaje). Gdy teraz połączysz się z Internetem i sprawdzisz jak szybko ściągają się pliki, na pewno nie pożałujesz tych kilkuset złotych, które wydałeś. Tak, cena jest ogromna, ale dodatkowo otrzymujesz wiele udogodnień typu: jeżeli siedzisz na sieci możesz normalnie rozmawiać przez zwykły telefon, łączenie telefoniczne jest znacznie szybsze od tonowego, możesz sprawdzać kto do ciebie dzwoni (stosowane w telefonii komórkowej) itp.

ISDN jest czymś w rodzaju proroczej wizji telekomunikacji XXI wieku. Szybkie łącza, zdumiewające możliwości i wręcz nieograniczone sposoby wykorzystywania. Na razie oferta przeznaczona jest dla firm, małych i większych, w których potrzebna jest mała wewnętrzna centrala lub szybka komunikacja międzymiastowa. Zwykli użytkownicy Internetu mogą na razie patrzeć na to jak na łącze dzierżawione, jednak w przyszłości ISDN będzie normalką.

Radiolinie

Radiomodemy AirLink to technologia widma rozproszonego (SST DS = Spread Spectrum Technology Direct Sequence). Daje ona bardzo dużą odporność na zakłócenia oraz wstępną (całkiem dobrą) ochronę informacji uzyskaną w wyniku wewnętrznego kodowania. Wysokie budynki, wieże lub kominy przydatne są w każdych warunkach. Można nadawać w konfiguracjach:

1. punkt – punkt (zasięgi do 100 km),
2. wielopunkt (gwiazda, zasięg do 15 km), tylko AirLink 64SMP oraz router DataMetro.

Warunek poprawnej transmisji to widzialność optyczna anten. Sprzęt pozwala przesyłać dowolne informacje przy zastosowaniu dowolnego protokołu transmisji (urządzenia są przezroczyste informacyjnie). W komplecie są dwa urządzenia, dwie anteny, kable, zasilacze itp. Urządzenia są wielkości tomu encyklopedii, anteny nie większe od TVSat.

Ceny:

AirLink 64SMP (64 kbps) 10 tys. USD

AirLink 128S (128 kbps) 11 tys. USD
AirLink 256S (256 kbps) 12 tys. USD
AirLink 512S (512 kbps) 13 tys. USD
AirLink E1 (2 Mbps) 20 tys. USD
DataMetro (1,28 Mbps)15 tys. USD (jest to router międzysieciowy).

Wszystkie wymienione urządzenia posiadają polską homologację Ministra Łączności. Moce emitowane nie przekraczają 100 mW. Są to naprawdę ciekawe urządzenia, szkoda tylko, że takie drogie. Musimy poczekać jeszcze parę lat na obniżkę cen.

Łącza satelitarne

DirecPc. Nasza rozmowa o sposobach podłączenia do sieci jeszcze się nie skończyła. Otóż na rynku pojawiło się nowe urządzenie zwane DirecPC. Jest to mała antena VSAT, która odbiera (i tylko odbiera) dane z satelity. Łączenie jest drogą satelitarną, więc transfer jest ogromny, a wynosi, zależnie od wersji, nawet do 3 Mb/s. Jest to duża prędkość, pozwalająca szybko ściągnąć duże pliki.

Jak to działa? Powiem krótko, gdyż cały proces jest trochę skomplikowany. DirecPc odbiera dane, wysyła je natomiast zwykły modem, który może być połączony z TPSA (0202122) lub też z innym providerem. Jest to bardzo dobre na nasze przeciążone łącza Internetowe, szczególnie te z USA. Wchodzimy na serwer ftp, wysyłamy komunikat, że chcemy pobrać plik i rozłączamy się. Specjalne oprogramowanie dostarczane wraz z DirecPc pomoże nam we wszystkim. Wygląda to interesująco, jednak patrząc na cenę, mój i na pewno większości czytelników zapał spadnie do minimum. DirecPc jest urządzeniem przeznaczonym dla dużych przedsiębiorstw, korzystających na stałe z Internetu. Cena jest duża i zależna od wersji, a jest ich kilka: Turbo Internet, Package Delivery, Package Explorer i Real-time Multimedia.

Ceny samego sprzętu zaczynają się od 5000 zł. Płaci się także opłatę instalacyjną oraz abonament miesięczny, który zależy od ilości pobranych danych. Jest to fajne urządzenie, ale na pewno nie dla zwykłych użytkowników sieci. To jednak dobry początek i może kiedyś powstanie antena dostępna dla wszystkich.

Wszystkich, których interesuje DirecPC, odsyłam na stronę http://www.ids.pl/dpc

Podobną, opartą na łączach satelitarnych, ofertę ma dobrze znany wielu osobom KKI. Ceny są tu zdecydowanie niższe niż w IdS-ie. W połowie 1999 roku ma ruszyć projekt obustronnego wykorzystywania łączy satelitarnych. Jaka będzie choćby przybliżona cena tego cudeńka - nie wiadomo. Na wysyłane przeze mnie listy firma nie raczyła odpowiedzieć ani słowa. Szkoda - lamerzy?

Internet2

Długo oczekiwany przez środowisko amerykańskich uczelni projekt w końcu wystartował. Prędkość transmisji na "dzień dobry" to 2,4 gigabita na sekundę - docelowa około 10 Gbps. Tak, tak, to nie pomyłka - chodzi o wielkości rzędu gigabajtów. Internet2 funkcjonuje zaledwie od paru tygodni, oficjalnie łącząc oba wybrzeża Nowego Świata. Jak na razie korzysta z jego dobrodziejstw około 140 uniwersytetów i ośrodków badawczych, a z czasem liczba ta ma przekroczyć 200. By przystąpić do projektu rektor każdej ze szkół obowiązany był do podpisania specjalnej umowy gwarantującej przebudowę i rozbudowę sieci znajdującej się na uczelni, a także pomoc przy tworzeniu "pajęczyny".

Internet2 zbudowano jako akademicką alternatywę dla coraz bardziej zapchanych łączy "zwykłego" Internetu. Dzięki obecnie osiągalnej nowej prędkości, coraz bardziej realne stają się wizje jednoczesnej współpracy studentów, inżynierów oraz wykładowców przy po-

mocy przesyłanego obrazu video. Przy przeprowadzanych testach prędkość przesyłania obrazu z kamery była tak szybka jak w normalnym telewizorze (30 klatek na sekundę). Robi wrażenie, nieprawdaż?

Nie przewiduje się zastąpienia "normalnego" Internetu przez I2. Ten ostatni ma pomóc przy opracowywaniu protokołów wykorzystywanych przy transakcjach online.

Projekt powstawał w iście ekspresowym tempie - przygotowania "pajęczyny" rozpoczęto pod koniec 1996 roku - przyczyniły się do tego ogromne pieniądze, wpompowane przez różnej maści sponsorów (wpisowe od 1 mln $ wzwyż). W całość przedsięwzięcia wpakowano już ponad 70 mln $. Co ciekawe, rząd amerykański nie dał ani centa. Technologia powstająca podczas korzystania z I2 ma pomóc w powstawaniu nowego protokołu sieciowego – Ipv6, który miałby zastosowanie w potrzebach "szarego" człowieka korzystającego z Sieci (chodzi między innymi o zwiększenie ilości adresów IP)

Na razie I2 będzie dostępny tylko w USA i nie wiadomo kiedy projekt zagości w Europie. Pożyjemy, zobaczymy.

Po więcej informacji zerknij pod adres http://www.internet2.edu/

NAUKA POTEM, TERAZ ZABAWA – WŁĄCZAMY IRC

Znając teorię można zacząć zabawę. Prócz przeglądania WWW i pisania e-maili są inne rozrywki. Najpopularniejszą jest usługa o nazwie IRC, która zostanie bardzo dokładnie opisana poniżej na przykładzie mIRCa.

IRC to skrót od angielskiej nazwy Internet Relay Chat, czyli międzynarodowe, wieloosobowe rozmowy przez Internet. Jest to jeszcze jedna z możliwości kontaktowania się poprzez Internet. Daje ona szansę porozumienia się z wieloma osobami w tym samym czasie. IRC jest oparte na strukturze client-server, czyli na wybranym komputerze działa program serwera, a do tego komputera dołączają się użytkownicy, korzystając z jego usług.

IRC to przede wszystkim narzędzie. Narzędzie, które daje ludziom możliwość rozmawiania ze sobą w czasie rzeczywistym. IRC to rozbudowana wersja programu talk, umożliwiająca rozmowy prowadzone przez wielu użytkowników, na oddalonych od siebie komputerach. Występują kanały (wirtualne pokoje), na których rozmawiają ze sobą często zupełnie nie znający się ludzie z odległych zakątków świata.

W swoich początkach internet nie niósł z sobą żadnej możliwości bezpośredniego kontaktu. Strony WWW, e-mail, grupy dyskusyjne, były i są to tylko substytuty bezpośrednich kontaktów. Szybsze pisanie listów, możliwość szybszej odpowiedzi, itp., to tylko sposoby korespondencji, natomiast nie jest to rozmowa w czasie rzeczywistym.

W lecie 1988 roku Jarkko Oikarinen rozpoczął pracę nad programem, który umożliwiłby kontakt News-grup w czasie rzeczywistym, aby serwer OuluBox stał się bardziej użyteczny.

Istniejący już na tym serwerze program, napisany przez Jyrki Kuoppala nie zawierał w sobie idei rozmów wielu osób na raz. Jedyne, co było możliwe, to rozmowa od osoby do osoby. Innym programem istniejącym, ale nie działającym poprawnie, był MUT (MultiUser Talk) którego założeniem było umożliwienie rozmów kilku osób na raz.

W wyniku wykorzystania idei zawartych w obu programach, w sierpniu 1988 roku światło dzienne ujrzał IRC. Dokładnej daty nawet sam Jarkko Oikarinen nie pamięta. Na samym początku IRC okazjonalnie miał ponad 10 użytkowników, ale szybko przyjaciele Jarkko Okarinena uruchomili serwery IRC na Uniwersytecie Techniki w Tampere i Uniwersytecie Techniki w Helsinkach. IRC rozprzestrzeniał się w Finlandii. Pojawiało się coraz więcej jego użytkowników.

W tym okresie połączenia internetowe nie wychodziły poza Finlandię. Wkrótce jednak się to zmieniło: zaczęło funkcjonować połączenie ze Stanami Zjednoczonymi. Był to okres kiedy ludzie zaczynali szukać programu do wieloosobowych rozmów (multiuser chat).

IRC był gotowym, istniejącym programem. Dzięki pomocy Jarkko Oikarinena liczba serwerów oraz osób korzystających z IRC zaczęła gwałtownie rosnąć. Tak się zaczęła kariera IRC poza Skandynawią, trwająca niezmiennie do dzisiaj. Powstają nowe serwery IRC, liczba nowych użytkowników wzrasta w bardzo szybkim tempie, a wszelkie próby zastąpienia IRC inną siecią, opierającą się na innych zasadach, kończą się niepowodzeniem, lub pełnią role drugorzędne.

W dzisiejszych czasach IRC nie jest już jedną siecią. Istnieje co najmniej kilka dużych sieci i z każdej z nich korzysta co najmniej kilka tysięcy użytkowników, oraz kilkanaście mniejszych. Wszystkie te sieci są całkowicie niezależne od siebie, ale opierają się o ten sam system i mają taki sam cel: komunikację międzyludzką.

Wewnętrzna organizacja IRC jest podobna do CB-radio, komunikacja pomiędzy użytkownikami odbywa się na kanałach. Kanały jednak nie mają numerów, lecz nazwy, często związane z pewną cechą wspólną, jaką mają ze sobą ludzie przebywający na tych kanałach. Tak więc istnieją np. kanały #rzeszow, #warszawa, #krakow, na których najczęściej przebywają ludzie z tych miast.

Na kanał może wejść każdy i aktywnie uczestniczyć w dyskusji, która się tam toczy. Na dzień dzisiejszy istnieje około 5500 kanałów, jednak bardzo niewiele jest takich, na których przebywa więcej niż 10 osób. IRC staje się powoli nieodłączną częścią Internetu, niemal w takim stopniu jak inne usługi (WWW, archie, gopher).

Jak już wspomniano, zasada działania IRC jest oparta na strukturze client-server. Na jednym, wybranym komputerze, działa program serwera IRC, a do tego komputera dołączają się użytkownicy. Dane są wysyłane od użytkownika do serwera, a ten z kolei rozsyła je do innych użytkowników. Serwerów może być kilka lub więcej i mogą być połączone pomiędzy sobą, tworząc sieć. Sieci jest wiele, są większe i mniejsze.

Specjalnie dla potrzeb sieci IRC została stworzona domena IRC.pl, gdzie zarejestrowane są serwery. Każdym serwerem opiekuje się jedna lub kilka osób. Najczęściej bywa tak, że jedna z nich jest także administratorem komputera, na którym działa program serwera. Osoby takie nazywane są operatorami. Mają one dodatkowe uprawnienia, związane bezpośrednio z ich funkcjami i do nich należy zgłaszać wszelkie problemy oraz prośby.

Co kilka lat z grona operatorów jest wybierana jedna osoba, która reprezentuje Polskę w świecie oraz koordynuje ich działania. Osobę taką nazywa się koordynatorem IRC.

Identyfikacja

Każda osoba w sieci IRC jest identyfikowana przez maksimum dziewięcioliterowe przezwisko, czyli nickname. Przezwisko jest także nazywane nickiem. Nick jest unikalny, czyli w danej chwili może istnieć tylko jedna osoba, identyfikująca się w ten sposób. Ta zasada jest podstawą działania IRC. Nick może się składać z liter alfabetu, cyfr oraz niektórych znaków specjalnych. Jego długość ograniczona jest do dziewięciu znaków.

Sieć IRC to zbiór serwerów, połączonych ze sobą i wymieniających informacje oraz klientów podłączonych do tych serwerów, wykorzystujących odpowiednie oprogramowanie i działających w ramach sieci Internet. Wymiana informacji pomiędzy serwerami polega na wzajemnym informowaniu się o użytkownikach zalogowanych na poszczególnych kanałach, ich statusie i poczynaniach. Serwery pośredniczą także w wymianie informacji pomiędzy użytkownikami. Serwer jest więc komputerem, który udostępnia swoje zasoby (pamięć dyskową, procesor itp.) innym komputerom, podłączonym do niego – klientom. Jeśli nastąpi przerwanie łączności pomiędzy poszczególnymi serwerami, klienci zalogowani na nich nie widzą się wzajemnie, a te same kanały działają jakby równolegle na wszystkich rozłączonych serwerach. Takie rozłączenie się serwerów nazywamy splitem i czasami może prowadzić do przedziwnych sytuacji.

Klient jest natomiast komputerem, który za pomocą specjalnego oprogramowania łączy się z serwerem, logując się oraz wykorzystując oprogramowanie serwera do komunikacji z innymi klientami.

IRC-serwery są to programy obsługujące cały ruch na IRCu. Są one połączone ze sobą i wymieniają między sobą informacje. Aby korzystać z IRCa musisz być podłączony do jednego z nich. Najlepiej wybierać taki, do którego masz najbliżej, by jak najkrótszy był czas, jakiego informacja potrzebuje na dotarcie doń (długość takiego opóźnienia określa się mianem pinga).

W Polsce są w tej chwili cztery IRCserwery:

1) warszawa.IRC.pl
2) kraków.IRC.pl
3) poznań.IRC.pl
4) lublin.IRC.pl

Komendy IRC-klienta

/mode - polecenie to ma dwa zastosowania. Po pierwsze, pozwala na zmianę statusu kanału. Po drugie, pozwala na zmianę atrybutów samego użytkownika. W tej drugiej wersji używa się go przez /mode [nick] +x lub -x, gdzie x to jedna z liter: i, s, w, o. [nick] oznacza własny nick, nie można w ten sposób zmienić statusu innego użytkownika.

Jak widać każda z liter może być poprzedzona przez znak "+", który daną opcję włącza, lub też "-", który ją wyłącza. Jedynym wyjątkiem jest litera "o", oznaczająca status operatora: nie można nadać sobie przywilejów operatora przez /mode [nick] +o. Do tego celu służy polecenie /oper .

A oto, co oznaczają poszczególne litery:

I – ang. invisible , czyli niewidzialny. Użytkownik, który ustawi sobie status +i nie pojawia się na listach generowanych przez polecenia /who oraz /names, chyba że wykonujący polecenie znajduje się na tym samym kanale co 'niewidzialny' użytkownik, albo też poda dokładny nick osoby z ustawionym +i .

S – po włączeniu tej opcji będziemy otrzymywać dodatkowe komunikaty od serwerów na całym świecie, zawierające mnóstwo zupełnie nieinteresującej informacji. W szczególności są to informacje o łączeniu się i rozłączaniu poszczególnych serwerów, o usuwaniu użytkowników z sieci IRC przez operatorów poleceniem /kill oraz wiele innych informacji przydatnych w zasadzie tylko operatorom.

W – włącza otrzymywanie tzw. WALLOPS, czyli komunikatów kierowanych do operatorów. W praktyce komunikatów tych już się nie stosuje, ponieważ były one notorycznie nadużywane przez użytkowników chcących wysłać coś do dużej ilości osób.

O – status operatora IRC. Można wyłączyć tylko poleceniem /mode [nick] -o, natomiast do nadania statusu operatora służy polecenie /oper, po którym należy podać hasło.

/ping [nick] – sprawdza jak duże opóźnienie występuje miedzy nami a podaną osoba. Komenda korzysta z protokołu CTCP, wysyłając do podanego użytkownika komunikat z aktualnym czasem, który zostaje automatycznie odesłany. Na tej podstawie zostaje obliczony czas potrzebny na przesłanie komunikatu tam i z powrotem, wyświetlany następnie w sekundach. W poprawnie działającej sieci czas opóźnienia nie powinien przekraczać kilku sekund (w obrębie Polski powinien być nawet poniżej 2 sekund). Jeżeli czas przekroczy kilka sekund, określa się to jako lag. Sytuacja taka ma miejsce, jeżeli sieć nie działa poprawnie. Wówczas rozmowa staje się trudna, bo na odpowiedź z drugiej strony trzeba czekać co najmniej tyle, ile wynosi opóźnienie. W niektórych sytuacjach opóźnienie może sięgać nawet kilku minut!

Nie wszystkie programy klientów potrafią odpowiadać na ping, więc nie otrzymanie odpowiedzi nie musi jeszcze świadczyć o problemach z siecią.

/query [nick] – powoduje przejście do trybu stałej rozmowy z podaną osobą. Od tej chwili wszystko co napiszemy zostanie wysłane do podanej osoby (za pomocą polecenia /msg), podobnie jak standardowo jest wysyłane na aktualny kanał. Aby zakończyć ten tryb należy wydać polecenie /query bez parametrów.

/quote [tekst] – przesyła tekst bezpośrednio do serwera, w takiej postaci, w jakiej został napisany.

/redirect [nick|kanał] [komenda] – przesyła wynik komendy na podany kanał lub do osoby o podanym nicku. Przykładowo: /redirect #polska whois jasio prześle na kanał #polska wynik wykonania komendy /whois jasio.

Jeżeli jako pierwszy parametr wystąpi gwiazdka (*), wynik działania komendy zostanie wysłany na aktualny kanał.

/save [nazwa_pliku] – zapisuje wszystkie aktualne ustawienia IRC do pliku, w postaci skryptu, który można potem wykonać za pomocą polecenia /load. Jeżeli nie zostanie podana nazwa pliku, to jest przyjmowane .IRCrc .

/server [numer|nazwa] – przełącza nas do innego serwera. Można podać pełną nazwę serwera (np. krakow.IRC.pl), lub też numer wybrany z listy, która ukazuje się po wydaniu polecenia /server bez parametrów.

Uwaga! Zmiana serwera powoduje utratę takich praw jak op na kanale, czy status operatora IRC. Ponadto jeżeli jesteśmy na kanale "tylko na zaproszenie", to zostaniemy z tego kanału usunięci i nie będziemy mogli wejść dopóki nas ktoś nie zaprosi. Mówiąc w skrócie, zmiana serwera jest równoważna wyjściu i ponownym wejściu na kanał.

/timer [liczba_sekund] [komenda] – zapamiętuje podaną komendę i rozpoczyna jej wykonanie po upływie podanej liczby sekund. Przez cały czas oczekiwania program normalnie funkcjonuje. Można podać dowolną ilość komend /timer, a każda z nich zostanie uaktywniona w odpowiednim momencie.

Napisanie **/timer** bez argumentów powoduje wypisanie wszystkich oczekujących na wykonanie zadań. Dowolne z nich można usunąć pisząc /timer -delete [numer] gdzie numer jest numerem z wyświetlonej listy.

/topic [nazwa_kanału] [temat] – bez argumentów polecenie wyświetla temat aktualnego kanału, przy podaniu nazwy kanału * temat dla tego kanału. Jeżeli zostanie podany także temat – następuje zmiana tematu dla wyszczególnionego (lub aktualnego) kanału. W przypadku gdy kanał ma ustawiony tryb +t (czyli "temat ustawialny tylko przez operatora"), do zmiany tematu jest wymagane prawo operatora kanału.

/version [serwer] – wyświetla wersje aktualnie używanego klienta, oraz wersje podanego serwera. Jeżeli nie podano o który serwer chodzi, wyświetlana jest wersja serwera, do którego jesteśmy akurat podłączeni.

/whowas [nick] – działa bardzo podobnie jak /whois (zobacz strona whois), tyle że wyświetla informacje o danym użytkowniku nawet wtedy, gdy użytkownik już wyszedł z IRC lub zmienił nicka. Niestety ze względu na ilość użytkowników w sieci IRC oraz ograniczoną wielkość pamięci serwerów, informacje te są dostępne tylko przez kilkadziesiąt sekund po 'zniknięciu' danego użytkownika.

Oto wykaz podstawowych komend, rozpoznawanych przez większość klientów IRC (w niektórych klientach część komend może być wydawana także za pomocą menu lub przycisków):

/server adres.serwera.IRC – dołączenie się do wskazanego serwera (o ile klient nie robi tego automatycznie)

/nick nowy-nick – zmiana swojego nicka
/list – wyświetlenie listy dostępnych kanałów
/list #naz* – wyświetlenie listy kanałów o nazwach zaczynających się na #naz
/names – wyświetlenie wykazu wszystkich użytkowników w całym systemie IRC
/names #kanał – wyświetlenie wykazu wszystkich użytkowników na danym kanale
/whois nick – wyświetlenie informacji na temat użytkownika o podanym nicku (nazwisko, adres komputera, z którego pracuje, adres e-mail – informacje te jednak mogą być celowo zafałszowane przez użytkownika)
/join #kanał – podłączenie się do kanału
/leave #kanał lub /part #kanał – opuszczenie kanału
/msg nick tekst – wysłanie prywatnego komunikatu do użytkownika o wskazanym nicku
/query nick – wejście w tryb prywatnej konwersacji; od chwili wydania tej komendy wszystko, co napiszemy, nie będzie wysyłane na kanał, lecz do wskazanego użytkownika
/query – zakończenie trybu prywatnej konwersacji
/quit – zakończenie sesji IRC

Jeżeli jesteś operatorem kanału:
/mode #kanał +tryb
/mode #kanał -tryb
włączenie (+) lub wyłączenie (-) określonego trybu kanału. Niektóre z możliwych trybów:
p – kanał prywatny
s – kanał ukryty
i – kanał "tylko za zaproszeniem"
/invite nick #kanał
zaproszenie użytkownika o wskazanym nicku do kanału "tylko za zaproszeniem"; nazwę kanału można opuścić, gdy chodzi o ten, na którym jesteśmy aktualnie
/mode #kanał +o nick
/mode #kanał -o nick
danie (+) lub zabranie (-) wskazanemu użytkownikowi opa na danym kanale
/topic #kanał temat – ustalenie tematu kanału
/kick #kanał nick – wyrzucenie użytkownika z kanału

BOTy i skrypty

Wiele osób wie, że na kanałach przebywają tzw. opy (właściciele, osoby zarządzające) i zwykli ludzie, którzy wpadają czasem by pogadać. Jednak operatorami nie są w większości ludzie, ale boty. Skrótowo można powiedzieć, że boty mają za zadanie cały czas przebywać na IRC'u, pilnować swojego kanału przed atakami i umożliwiać innym operatorom zdobycie tegoż statusu. Postaram się objaśnić zasady działania botów i opisać dokładniej ich funkcje.

Do założenia "strażnika" potrzebne jest konto unixowe, najlepiej z jakąś nowszą wersją linuxa. Za dobre konta unixowe (shelle) trzeba płacić, albo je zhackować, żeby mieć dostęp. Do tego musimy się zdecydować na odpowiedni program (bota). Jest ich cała masa, ale najpopularniejszy i najbezpieczniejszy jest Eggdrop. Niektóre boty bardzo różnią się od siebie, odmienne "tcl" (kod źródłowy) przysparzają wielu kłopotów. Gdy ktoś zapragnie wprowadzać zmiany w bocie, musi wpierw rozpracować jego tcl, co jest czasem bardzo skomplikowane i czasochłonne. Ściągnięty plik z botem umieszczamy na naszym koncie, rozpakowujemy i kompilujemy (trzeba być obeznanym z komendami linuxa). Mamy teraz gotowego bota, którego trzeba jeszcze skonfigurować. Edytując plik konfiguracyjny mamy

do dyspozycji masę opcji. Ustalamy na jakich kanałach ma się pojawić nasz strażnik, jakich używać serwerów, ksywki, tolerancji dotyczących używania kolorów, floodowania na kanale itd. Odpalamy bota i za kilka sekund pojawia się na naszym kanale. Musimy jako pierwsi się do niego odezwać wcześniej ustalonym słowem (domyślnie jest to "hello"). Od tego momentu bot będzie nas uważał za swojego właściciela. Tak powstaje pierwszy wpis do naszej bazy użytkowników, która będzie się stale powiększać. Mając takiego bota warto by było umożliwić innym operatorom korzystanie z niego. Dodając kolegów, ustalamy ich uprawnienia tzw. flags. Flagsy "opisują" nam użytkowników znajdujących się w bazie danych (users list) i określają, kto może uzyskać na danym kanale +o, a kto tylko +v, dają możliwość wyznaczenia masterów (osób mogących zarządzać bazą użytkowników i częścią wewnętrznych funkcji bota). Istnieją nawet flagi, które uniemożliwiają nieporządnym osobom przebywanie na kanale (automatyczny ban). Dodana osoba zakłada hasło u "strażnika" i od tej pory może uzyskać stopień operatora wysyłając odpowiednią wiadomość, albo tworząc DCC chat i wchodząc na "partyline".

Przechodzimy do omówienia najważniejszej części każdego bota. "Partyline" to miejsce, gdzie kilku użytkowników może pogadać ze sobą, będąc na bocie, jednak ważniejsze od pogawędek są komendy, dzięki którym możliwa jest obsługa bota z poziomu IRCa, bez konieczności zaglądania na konto. To tutaj właściciel (owner) lub "master" dodaje kolejnych użytkowników, ustalając ich przywileje, zostawia wiadomości, może nawet wywalić bocika lub w inny sposób nim zarządzać. Zwykłe osoby mające dostęp do "partyline" mogą z tego poziomu uzyskać +o, sprawdzić przywileje innych ludzi, częstotliwość, czas przebywania na IRC'u i używania innych komend, które bezpośrednio nie ingerują w bota. Komendy muszą być poprzedzone przez kropkę, np. .help, wszystko inne, co zostanie napisane, zostanie potraktowane jako zwykły chat. Mając już jednego bota warto by było mieć drugiego, trzeciego itd. I tu wchodzi nam pojęcie BOTNET. Ta miniaturowa sieć składa się z kilku połączonych ze sobą botów (wystarczą nawet dwa). Łącząc bota komendą .+bot i .link, powodujemy, że od danej chwili dwaj strażnicy będą dzielić się bazą użytkowników, mieć wspólną partyline, nawzajem się opować itd.

Boty są najważniejszą częścią każdego stałego kanału IRC, kiedyś operatorzy IRCa (nie mylić z opami kanałów) prowadzili ostrą walkę z botami, ale każdy wiedział, że bez botów nie będzie możliwe zachowanie porządku ani prowadzenia stałych kanałów. Boty stały się zautomatyzowanymi policjantami pilnującymi miejsca pogaduszek przed bardzo popularnymi takeoverami. Mam paru znajomych mających ogromne botnety, liczące 20 – 30 botów, jednak czasami i tak potężne zabezpieczenie ulega atakom co zdolniejszych hackerów (mówię to z własnego doświadczenia). Również robienie ze swojego kanału warowni z ustawionymi na maksa zabezpieczeniami nie ma sensu, gdyż boty nie są doskonałe i taki kanał robi się mało przyjazny dla odwiedzających. Każdy kto ma w planach założenie kanału IRC musi mieć pewną wiedzę o botach, albo znajomego z takową wiedzą (botmastera), dopiero odpowiednie przygotowanie miejsca pogaduszek spowoduje, że inni ludzie będą do niego zaglądać, a później przesiadywać w nim dniami i nocami.

Te osoby, które pragną mieć spokój na kanale i nie mają dostępu do kont unixowych, a mają np. łącza stałe, mogą uciec się do tzw. skryptów IRC. Skrypty to zmyślne nakładki na poczciwego mIRCa , umożliwiające skuteczne zarządzanie kanałem. Wybór nakładek jest jeszcze większy niż botów. Jest ich kilka typów: do ochrony, do ataku lub po prostu do zabawy. Istnieją też skrypty "giganty", mające wszystkich opcji po trochu. Jednym z najlepszych skryptów jest IRCn. Nie istnieje taka czynność, której by nie można było zabronić i zostać automatycznie wykopanym za złamanie takiego zakazu. Opcji jest tak wiele, że czasem trudno jest się w nich połapać. IRCn umożliwia nawet uruchomienie znanej już z botów partyline. Do tego dochodzi file server (możesz udostępnić kilka plików ze swojego

dysku dla innych IRCowców) i encrypter do kodowania haseł. Opcji jest o wiele więcej: nie wspominam już nawet o takich rzeczach, jak nuke naber czy split detector.

Zamiast tego chciałbym wspomnieć o popularnym (troszkę lamerskim) skrypcie 7th Sphere. Dobrze wykorzystany może służyć jako skuteczna broń przeciwko "kolegom" internautom. Razem z nakładką otrzymujemy cały arsenał nukerów (po opis wojen IRCowych odsyłam do kolejnego artykułu), flood botów (słabych), port scanerów i wielu innych. Skrypt jest bardzo łatwy w obsłudze, jeśli zapragniemy kogoś wyrzucić z IRC, wystarczy, najeżdżając myszką na imię delikwenta, wybrać z pojawiającego się menu odpowiedni nuker i możemy kolesia pożegnać. Istnieją też skrypty uniwersalne, np. Little Star. Oprócz paru możliwości obronnych, otrzymujemy pokaźną ilość opcji "zabawowych". Jeśli wysyłanie rysunków ascii, uruchamianie "historyjek" z daną osobą w roli głównej, czy rzucanie automatycznych obelg i kawałów (po angielsku) sprawia ci przyjemność to takie skrypty są dla ciebie. Np. chcesz komuś dać bombę, wybierasz z menu odpowiednią komendę i program opowiada za ciebie w paru zdaniach całą historyjkę wręczania i wybuchu prezentu. Te śmieszne przedefiniowane scenki są na ogół zabawne i młodsi użytkownicy IRCa (na odpowiednim kanale) mogą się nimi zabawiać, dla starszyzny bywają denerwujące. Ciekawie wyglądają też kick msg.: można w naprawdę śmieszny sposób wykopać pacjenta z kanału. Istnieje pewne udogodnienie, które programiści ładują do prawie każdego skryptu, a mianowicie nick completer. Po co zwracając się do kogoś, żmudnie wpisywać czyjąś długą i skomplikowaną ksywkę, skoro może to za ciebie zrobić właśnie nick completer? Wystarczy wpisać dwie litery z czyjejś ksywki i dwukropek, a skrypt sam uzupełni ją brakującymi literkami.

Skrypty poszerzają proste menu mIRCa, automatycznie wykopują niepożądanych ludzi, umieją walczyć, a nawet same opować ludzi po podaniu przez kogoś hasła (albo i bez). Skrypty jednak nigdy nie będą w stanie dorównać unixowym botom. Po pierwsze są mało bezpieczne (windows), łatwe do zmodyfikowania, przez nieuważne zgranie od kogoś pliku ini do katalogu z naszym mIRC. Rzadko kto praktykuje opowanie ludzi przez skrypty, łatwiej jest się podszyć pod osobę z nakładką niż pod bota, a wtedy nieuważny op podaje mu swoje hasło i po kanale. Łatwiejsze są też tzw. exploity czyli zdalne sterowanie obcym komputerem przez dziury w skryptach (patrz wojny IRCowe). System Windows 95/98 jest o wiele mniej stabilny od unixa, a mając bota można być w 95% pewnym, że siedzi on na naszym kanale cały i zdrowy (te 5% niepewności to awarie serwera). By sfloodować bota potrzebne jest łącze o ogromnej przepustowości.

Jeśli chodzi o pozytywne strony skryptów, to w przeciwieństwie do botów są łatwe w obsłudze i praktycznie każdy początkujący internauta rozpoczyna swoją zabawę od nich. Będąc przyjaznymi dla użytkownika dają nam coś więcej niż tylko surowe opcje ochrony. Dla zaawansowanych oczywiście polecam bardziej stabilne i bezpieczne boty. Wykorzystanie obu programów jest różne, dlatego trudno jest mówić czy jeden jest lepszy od drugiego. Podsumowując: boty najlepiej sprawdzają się w utrzymaniu porządku i bezpiecznego kanału, skrypty zaś bardziej przysłużą się w umilaniu pogawędek, zdejmowania kolesi z IRCa itd.

ShowDown Pro to jeden z lepszych skryptów dostępnych w internecie. Jest ciekawy ze względu na możliwości zabezpieczające, ale bardziej przez ogromny potencjał bojowy.

W podstawowym menu otrzymujemy typowy zestaw opcji ochronnych plus parę takich, których próżno szukać w innych nakładkach. Całe menu jest bardzo przejrzyście ułożone, dzieli się między innymi na menu z opcjami związanymi z zarządzaniem kanałem, związanymi bezpośrednio z tobą itd. Nawet początkujący IRCowiec nie będzie miał problemów z ich rozszyfrowaniem. Ciekawą sprawą jest shadow clone, którego można wyznaczyć do przesiadywania razem z tobą na kanale i chronienia ciebie w przypadku utraty opa. W podstawowym menu jest jeszcze jedna ciekawa rzecz wyróżniająca ShowDown, a mianowicie muzyczki. Razem ze skryptem otrzymujemy pokaźną ilość plików w formacie midi,

które później wybierając z menu możemy sobie odsłuchać. Z co ciekawszych pozycji: Robert Miles, Aqua (yes!), DJ Bobo, Ace of base i kilka motywów z nowszych filmów. Pomijając słabego mp3 playera i parę śmiesznych quit msg. przechodzę do najważniejszej części tego skryptu – WaR MeNu.

Zacznijmy od Takeover bota. Jest to zwykły klon, którego możemy załadować, by podszył się pod wybranego opa. Bot wchodzi na kanał przez serwer, na którym znajdowała się ofiara, używając jej nicka, choć niestety adres jest już naszego dostawcy inetu. Gdy jakiś nieuważny użytkownik da botowi status opa, w superszybkim tempie zdejmuje on całą resztę operatorów i ew. przekazuje uprawnienia nam. Sposób jest bardzo łatwy, ale trudno go zrealizować, gdyż właściciele większości kanałów są bardzo ostrożni. Ale warto próbować.

War clones to po prostu popularne flood boty, opisywane poniżej. Program zamieszczony w skrypcie należy do średnich, pozwala załadować tylko do 12 klonów. Taka ilość rzadko przynosi pożądany efekt.

War utilities – wchodząc tutaj, otrzymujemy olbrzymi zestaw programów wojennych. Znajdziemy między innymi cały zestaw nukerów, MCB (multi collide bot), flooderów, kilka na nic nie nadających się programów do spoofowania, port scaner i dwa "ochraniacze" wykrywające próby ataku. Arsenał jest dość pokaźny i w większości (oprócz jednego wymienionego wyżej) zadowoli każdego, żądnego krwi internautę.

War hacks – kto czytał artykuł, gdzie wyjaśniłem zasady działania exploitów, będzie wiedział czego tu szukać. Dzięki skryptowi możemy wejść przez "boczne drzwi" do większości poznanych skryptów i clientów IRC posiadających taką usterkę.

Cała nakładka jest bardzo przejrzyście wykonana. Po ściągnięciu ponad megabajtowego pliku w naszych rękach znajduje się kawał dobrego programu. Gorąco polecam go wszystkim osobom lubiącym wszystko w jednym: ochrona, potencjał bojowy i zabawa. To "wash&go" jest w dodatku przedstawione w takiej formie, iż każdy, nawet skończony lamer, będzie umiał się nim posługiwać.

CLICK 2.2

Obsługa tego programu nie jest prosta. Mamy tu trochę więcej rzeczy niż np. w prostym "Winuke". Najpierw wybieramy czy chcemy by program skoncentrował wysyłanie "pingu" (ICMP) w stronę serwera IRC czy jakiejś osoby. Czasami warto jest popróbować z jednym i drugim ustawieniem, gdyż za każdym razem możemy uzyskać inny rezultat np. rozłączenie osoby atakowanej od IRC albo zawieszenie jego PeCeta (albo jedno za drugim). Następnie wpisujemy numer IP osoby nie lubianej i poniżej serwer IRC, na którym się ona znajduje. Teraz należy ustalić porty jakich używa dany serwer, na ogół są to wartości (domyślnie ustawione) od 6660 do 6669, ale często zdarza się np. 5555 albo 7777, dlatego trzeba to sprawdzić. Wszystko o czym piszę wyżej można sprawdzić używając pomocniczych programów, jak np. Port scaner, jednak najlepszym sposobem jest ściągnięcie sobie jakiegoś dobrego skryptu do mIRC, który pomoże ci we wszystkim, np. 7th Sphere albo ShowDown Pro. Powracając do "Clicka", mamy tu możliwość ustawienia portów u "clienta" czyli osoby nukowanej. Można ustawić co się chce, ale lepiej nie ruszać dolnej granicy, chyba, że zdarzy się (a często się tak dzieje), że 200 portów do atakowania nie wystarczy. Wtedy musimy stopniowo zwiększać górną granicę. "Send 60 packets every 1000 ms." określa ile pakietów (pingu) program ma wysyłać w ciągu jakiego opóźnienia. Posiadaczom modemów 33.6 i niżej nie radzę tych wartości zmieniać, gdyż może to doprowadzić do rozłączenia z internetem lub nawet zawieszenia komputera (twojego a nie wroga).

Na koniec ważna rzecz: do uruchomienia "clicka" potrzebny jest zainstalowany Winsock 2.0 lub 2.2 (z Windows 95 dostajemy ver. 1.0).

UWAGA! SIEĆ MOŻE BYĆ NIEBEZPIECZNA!

MIRC stal się ostatnio hitem wśród użytkowników Windows. Trudno go nie docenić, ponieważ stanowi duży procent wśród programów służących do IRCowania.

W poniższych opisach zawarte są podstawowe zasady posługiwania się programem. Nie jest to na pewno coś wielkiego, ale pozwoli ci zrozumieć na czym IRCowanie właściwie polega.

Pamiętaj o pewnych faktach:

* IRCujesz używając Windows98 , Windows95 , Windows 3.11. W tych systemach bezpieczeństwo twojego komputera to właściwie fikcja. Istnieją odpowiednie programy czy też sztuczki, które pozwalają innemu użytkownikowi sieci na odłączenie cię od niej, czy też na zawieszenie twego komputera. Są to nuke, teardrop, nestea. Jeśli chcesz IRCować w miarę spokojnie, musisz odpowiednio zabezpieczyć swój komputer.

Jeśli korzystasz z numeru dostępowego TPSA, to na polskich serwerach będziesz miał ograniczone możliwości:

* (tzw. restricted mode +r)

* mIRC przy starcie wczytuje automatycznie zawartość pliku SCRIPT.INI, co zostało wykorzystane do stworzenia swego rodzaju wirusa. Jeśli masz włączone automatyczne pobieranie plików (DCC/Options/Autoget), to ktoś inny może ci przesłać taki plik, a jeśli masz pecha, to w ogóle go nie zauważysz. Plik ten, wczytany automatycznie przy następnym uruchomieniu mIRCa, może dać innym osobom pełną kontrolę nad twoim komputerem.

Jeśli ktoś prześle ci taki plik, natychmiast go skasuj (plik, nie osobę)! Plik jest w ten sposób zmodyfikowany, że inny użytkownik sieci może zrobić z tobą i z twoim komputerem co zechce. Nawet skasować twardy dysk, albo podsłuchiwać twoje rozmowy. Jest to pewnego rodzaju odmiana wirusa, tym groźniejsza, że nie działa automatycznie, lecz jest sterowana przez człowieka. A ten przecież nie musi mieć dobrych zamiarów.

Pamiętaj! Wyłącz automatyczne pobieranie plików w mIRC'u i sprawdzaj uważnie każdy plik SCRIPT.INI, jaki dostaniesz z sieci!

Dziury w Windows9x

Najbardziej chyba w tej chwili znana dziura w Windows 95 to port 139. Wysłanie tam odpowiednio spreparowanego pakietu "out of Band" powoduje wyświetlenie niebieskiego ekranu i informacji o błędzie. Windows NT załamuje się całkowicie zrzucając pamięć do pliku. Windows 95 zachowuje się różnie, w zależności od wersji. Raz pozwala pracować normalnie, ale bez sieci, a raz wiesza się zupełnie. Powodujący to program nazywa się winnuke. Istnieje kilka jego odmian, mniej lub bardziej skutecznych, jednak wszystkie powodują załamanie systemu.

Jeśli chcesz zabezpieczyć swój komputer przed atakami typu winnuke, zainteresuj się programami pod tym adresem: ftp://samorzad.admin.pk.edu.pl/pub/IRC/win95security

Są to update'y do Windows'95, które podmieniają niektóre pliki odpowiedzialne za działanie sieci. Po ich zainstalowaniu należy zrestartować komputer i od tej pory będzie on niewrażliwy na większość ataków.

Znane wirusy przenoszone po IRCu

Tu masz listę bardziej znanych zawirusowanych programów :

winhelper.exe – cechą jest obecność pliku winhelper.exe.

Tworzy lub modyfikuje pliki mIRC.ini i win.ini, wpisuje do w/w plików linie odwołujące się do pliku winhelper.exe

Usuwanie:

Skasuj wszystkie pliki winhelper.exe jakie znajdziesz.

Skasuj wszystkie odwołania do pliku winhelper.exe z plików konfiguracyjnych mIRC.ini, win.ini, script.ini.

dmsetup.exe – rozsyła plik dmsetup.exe o długości około 57 556 bajtów.
Tworzy plik dmsetup.exe w c:\, c:\mIRC, c:\windows, c:\program files
Tworzy plik c:\configg.sys
Dodaje linię odwołującą się do pliku dmsetup.exe w pliku c:\autoexec.bat
Jeżeli zainstalowałeś mIRCa na dysku c:, tworzy pliki c:\mIRC\mIRCrem.ini, c:\mIRC\backup0412.ini
Usuwanie:
Jeżeli masz na przykład mIRCa zainstalowanego w c:\mIRC ..
W mIRCu : /unload mIRCrem.ini
Wyedytuj c:\autoexec.bat i skasuj wszystkie linie z dmsetup
Skasuj następujące pliki : c:\dmsetup.exe, c:\configg.sys, c:\mIRC\dmsetup.exe, c:\mIRC\mIRCrem.ini, c:\mIRC\backup0412.ini, c:\windows\dmsetup.exe, c:\progra~1\dmsetup.exe

dmsetup.exe (wariant nr 2) – rozsyła plik WHATEVER.exe, o długości około 81 084 bajtów
Tytuł okienka otwartego mIRC'a zmienia się na "your mIRC is biggy"
Tworzy plik filename.ini
Dodaje linię "filename -inauto" w pliku c:\autoexec.bat
Tworzy pliki c:\ni.cfg, bakupwrks.ini
Tworzy dwa katalogi w katalogu, w którym mIRC składuje ściągane pliki: _dm2yif i suck_it
Usuwanie:
Ten wirus wysyła sam siebie przez IRC. Znajdź lokację wysyłanego pliku, najczęściej nazywa się on dmsetup2.exe. Uruchom mIRCa.

1. Wpisz /remote off
2. Wpisz /unload -rs dmsetup2.ini (nie .exe, ale właśnie .ini)
3. Wpisz /remove dmsetup2.ini
4. Wpisz //say $findfile(c:\,dmsetup2.exe,0)
5. Wpisz //remove $findfile(c:\,dmsetup2.exe,1)

Powtarzaj krok nr 5, dopóki są jeszcze jakieś kopie wirusa.
Jeżeli np. krok 4 da w wyniku 7, to musisz powtórzyć krok 5 siedem razy.

6. Wpisz //say $findfile(c:\,filename,0)

Jeżeli wynikiem jest zero, idź do kroku nr 7. W przeciwnym razie powtarzaj dalej krok nr 5, dopóki krok nr 6 daje wartość różną od zera.

7. Wpisz //say $lines(c:\autoexec.bat)
8. Wpisz //say $read -lN c:\autoexec.bat – gdzie N to wartość zwrócona przez krok nr 7.

Jeżeli krok nr 8 zwraca "Filename -inauto" to wpisz //write -dN c:\autoexec.bat (N – jak wyżej)

9. Wpisz /remove c:\ni.cfg
10. Wpisz /remove mIRC.ini
11. Wpisz /remove bakupwrks.ini
12. Zamknij mIRCa i zrebootuj swój komputer
13. Wejdź znów do mIRCa i wpisz //say $exists(c:\ni.cfg)
14. Jeżeli zwróci wartość $False to osiągnąłeś sukces i możesz teraz wpisać /remote on and /sreq ask.
15. Jeżeli w c:\mIRC\download masz dwa katalogi nazwane _dm2yif and suck_it to wpisz //run command /c deltree c:\ $+ [$chr(255) $+ dm2yif] and /c deltree c:\ $+ [suck $+ $chr(255) $+ it]
16. Jeżeli tytuł okienka z mIRCem to "your mIRC is buggy" to wpisz //titlebar [nowy tytuł]

dmsetup.exe (wariant nr 3) – rozsyła plik WHATEVER.exe o długości około 81 084 bajtów

Tytuł okienka otwartego mIRC'a zmienia się na "your mIRC is buggy"

Tworzy pliki WHATEVER.ini, c:\mIRC\WHATEVER.ini, c:\ni.cfg, c:\mIRC\bakupwrks.ini, c:\mIRC\mIRCrem.ini

Dopisuje linię "WHATEVER -inauto" w pliku c:\autoexec.bat

Tworzy dwa katalogi w katalogu, w którym mIRC składuje ściągane pliki. Nazwy ich zmieniają się, a jeśli spróbujesz je skasować, nie pozwoli na to i dodatkowo poinformuje cię, że są puste. Jeżeli spróbujesz wejść na kanał #help, automatycznie z niego wyjdziesz

Instaluje plik WHATEVER.exe w C:\, c:\mIRC, C:\windows, c:\windows\system, C:\games, C:\doom, c:\doom2, c:\quake, c:\quake2, and c:\picsd. Jeżeli takie katalogi nie istnieją, to zostaną założone.

Usuwanie:

Niestety, do tej pory nie ma skutecznego sposobu na usunięcie tego wirusa. Jedynym pewnym sposobem jest sformatowanie twardego dysku i przeinstalowanie systemu.

dmsetup.exe (wariant nr 4) – jest bardzo podobny w działaniu do wariantu nr 3, ale jest rozsyłany jako WHATEVER.jpg.com, co w windows może być wyświetlane jako "WHATEVER.com".

Tworzy swoje kopie nazwane C:\Windoom.exe i C:\Windows\Freeporn.exe

Dopisuje dwie linie na końcu pliku c:\autoexec.bat

Tworzy pliki remote.ini, var.ini, Buttfuck.ini w katalogu mIRC'a

Zamyka mIRCa jeśli nastąpi próba wejścia na kanał #help

Tworzy ponad 200 katalogów w c:\

Tworzy do 20 000 katalogów w C:\program files (C:\program files), zależnie od ilości wolnego miejsca.

Tworzy nowy plik mIRC.ini i zachowuje stary w bakupwrks.ini

Usuwanie:

Ściągnij plik z adresu:

ftp://samorzad.admin.pk.edu.pl/pub/IRC/win95security/dm5clean2b.bat

Ale najpierw musisz się upewnić czy na pewno masz tę odmianę wirusa! Jest to ważne dla prawidłowego zadziałania programu naprawczego. Wykonuj polecenia programu z rozmysłem.

Happy99 - wygląda niewinnie. Z reguły dostajemy go od dobrych znajomych. Gdy tylko się rozgości, zaczyna wysyłać zakażone listy naszym korespondentom... Problem dotyczy tylko użytkowników Windows 95/98 i NT 4.0.

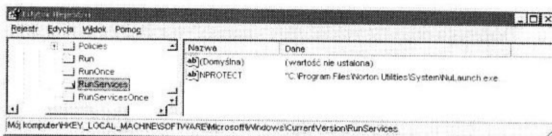
Jeżeli przypadkiem uruchomimy załączony do e-maila plik happy99.exe, w komputerze rozgości się tzw. koń trojański - program, który robi coś bez naszej wiedzy i zgody. W tym przypadku chodzi o wysyłanie listów do osób, z którymi korespondujemy. Oczywiście każda przesyłka będzie zawierała kopie "robaka" (tak określają ten typ programu specjaliści od zabezpieczeń). Happy 99 atakuje też przez Usenet. Jest to o tyle perfidne, że dostajemy "zakażony" list zwykle od zaufanego korespondenta. Bez zbytniego zastanowienia klikamy na załączniku, myśląc, że to jakaś miła dla oka animacja... - I faktycznie tak jest, ale to tylko kamuflaż dla "robaka" - mówi Romuald Zylla, łódzki znawca wirusów.

Większość programów antywirusowych nie umie jeszcze wykryć Happy99 (wyjątkiem są ostatnie wersje Norton AV i f-prot 3.04a). Na szczęście można go łatwo "ręcznie" usunąć z systemu.

Usuwanie:

1. Uruchom komputer w trybie MS-DOS.
2. Przejdź do katalogu Windows/System (np. komenda cd /win95/system)
3. Wykonaj po kolei następujące operacje: del ska.exe; del ska.dll; copy wsock32.ska wsock32.dll; del wsock32.ska

4. Powróć do Windows wpisując "exit".
5. Uruchom edytor rejestru systemowego (Menu Start/Uruchom – wpisz "regedit").
6. Przejdź do gałęzi HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Microsoft/Windows/CurrentVersion i usuń z niej plik ska.exe.



7. Na wszelki wypadek poszukaj jeszcze pliku ska.exe na wszystkich dyskach (Menu Start/Znajdz) i skasuj, jeśli znajdziesz.
8. Powiadom o kłopocie wszystkich, których mogłeś "zarazić": wykaz adresów znajdziesz w tworzonym przez mikroba pliku liste.ska (katalog Windows/System).

Uwaga! Plik ska.exe może też występować w systemie pod nazwa happy.exe.

ICQ99 – MASZ MNIE NA WIDELCU

ICQ to drugi pod względem popularności po IRC program do pogaduszek sieciowych. Zarejestrowanych jest blisko 40 milionów jego użytkowników i liczba ta stale rośnie. Na początku listopada 1998 pojawiała się na sieci wersja alpha programu, oznaczona "99". W chwili gdy piszę te słowa, można ściągnąć tę aplikację z:

http://www.mirabilis.com

Już na pierwszy rzut oka widać, że nastąpiły zmiany – program instalacyjny "roztył się" ponad dwukrotnie – plik ma ponad 3,5 MB!!! Po zainstalowaniu i uruchomieniu aplikacji widać od razu, iż programiści z Mirabilis stworzyli program niemalże od podstaw – ze "starszych" wersji pozostało niewiele: pasek z "listą obecności" i trzy podstawowe zestawy menu, reszta została znacząco rozbudowana.

Ludzi na liście można pogrupować w ramach kilku zbiorów: wszyscy, rodzina, znajomi, współpracownicy. W każdym momencie widać, ile osób z danej grupy korzysta z ICQ.

Zmiany nastąpiły także w dolnej części ekranu – pojawiło się kilka nowych opcji.

WEBSEARCH – umożliwia przeszukiwanie sieci na interesujący nas temat. Można do tego celu wykorzystać popularne wyszukiwarki WWW (AltaVista, Metacrawler, Lycos i inne), grup dyskusyjnych (SuperNews, HoTBot i inne), plików (FTPSearch, Filez). Można też, dzięki ICQ99, tłumaczyć dokumenty w pewnej grupie najpopularniejszych języków (polskiego brak), sprawdzić najnowsze wiadomości sportowe i pogodę.

ADD USER – 12 niebotycznie rozbudowanych zakładek umożliwiających znalezienie odpowiedniego partnera do dyskusji na interesujące cię tematy.

Jeszcze bardziej rozbudowana jest opcja ICQ NETWORKS TODAY, dzięki której można stworzyć między innymi nową grupę dyskusyjną na np. naukowe tematy.

SERVICES – pełni rolę pagera, przypominającego o obowiązkach na dany dzień, urodzinach bliskich osób, wysyłający / odbierający listy od znajomych.

Ale to nie wszystkie zmiany. Korekty nie ominęły także opcji dobrze znanych z poprzednich wersji. Powiększono możliwość zapisu danych osobowych (trzy różne adresy email), wprowadzono możność wpisania danych o miejscu pracy, sprawdzania horoskopu, można umieścić w opcjach swe zdjęcie, by inni mogli się nacieszyć twoim widokiem.

Po wciśnięciu prawego klawisza myszy na imieniu znajomego/znajomej korzystających z ICQ99, możliwe jest wysłanie specjalnej kartki z życzeniami na każdą okazję – począwszy od gratulacji z okazji ukończenia szkoły na pozdrowieniach z wakacji skończywszy. Przed wysłaniem kartki możemy wybrać kilkanaście obrazków jakie odbierze osoba po drugiej stronie. Nie trzeba korzystać z wbudowanych do programu ilustracji – jeśli wolisz, możesz wysłać swoje autorskie dzieła. Można przesyłać także wiadomości głosowe.

Innowacje nie ominęły okienka, w którym prowadzimy dyskusje "na żywo" z innymi posiadaczami ICQ. Wprowadzono kilka nowych opcji, jak:

ACTION: wyrażające stan duchowy osoby w danej chwili, z tekstami typu: "blows you a kiss" albo "will be right back". Powyższe teksty można rzecz jasna przedefiniować i przemawiać do innych w naszym ojczystym języku.

EMOTE: odpowiadające za pokazywanie innym czytelnikom swego zdziwienia lub rozczarowania w postaci kolorowych ikon.

Wprowadzono zegar pokazujący czas lokalny u danego rozmówcy (ważne przy rozmowach międzynarodowych) i licznik czasu pokazujący obecność osoby w trybie away.

Podczas korzystania z ICQ99 bardzo denerwujący jest efekt dźwiękowy dochodzący do uszu podczas pisania jakichkolwiek wiadomości, kojarzący się z maszyną do pisania. Po kilku minutach można dostać białej gorączki. Na szczęście da się to wyłączyć.

Jak na wersję alpha przystało program pozbawiony jest funkcji help, która na pewno znajdzie się w pełnej aplikacji.

Nie wiem, czy nowe wcielenie ICQ przypadnie wam do gustu. Jest to wielce zmieniony w stosunku do poprzednika program. Zawiera całkiem przydatne (grupowanie osób) jak i beznadziejne opcje (dźwięki podczas stukania w klawisze, przyklejanie listy osób do krawędzi ekranu – coś jak pasek zadań Windows). Wszystko zależy od was – niektórym się nowe ICQ podoba, inni pozostali przy jego starszym bracie... Po kilkunastu tygodniach od premiery pojawił się moduł do ICQ99 o nazwie ICQ Plus. Podobnie jak miało to miejsce przy popularnym playerze mp3 – winamp – tak i w ICQ99 można zmieniać "skóry".

SZPIEGOSTWO SIECIOWE

Bardzo popularne stały się łatwe w użyciu programy nazywane "końmi trojańskimi". Dotychczas tego typu programy robione były przez pojedynczych hackerów, były niezbyt skomplikowane i bardzo łatwe do wykrycia. Wielkiego szumu dopiero narobił pewien konik wypuszczony przez grupę "Cult of the Dead Cow". Miał on możliwości zdalnego sterowania drugim komputerem podłączonym do sieci i wyposażonym w system Windows 95/98. Mowa tu oczywiście o BO, czyli Back Orifice. Cała społeczność internetowa oszalała na punkcie tego malutkiego programu o ogromnych możliwościach. Ale przejdźmy do rzeczy.

BACK ORIFICE i NETBUS

BO jest określany jako aplikacja pozwalająca "clientowi" (program uruchamiany na naszym komputerze) na monitorowanie, administrowanie i wykonywanie wielu innych czynności sieciowych i multimedialnych na komputerze z zainstalowanym "serwerem". Krótko mówiąc daje on nam możliwość zdalnego sterowania wieloma zasobami obcej maszyny, nawet sieci. BO może się okazać trudny dla początkujących internautów, więc postaram się przybliżyć przynajmniej część z ogromu funkcji, jakie mamy do dyspozycji. W spakowanych zipie mamy około ośmiu plików, przyjrzyjmy się najpierw dwóm z nich.

Zarażenie – Boserver i Boconfig. Od tych dwóch plików powinniśmy zacząć przygotowania do ataku. Pierwszy jest najważniejszą częścią "zestawu" i to jego będziemy musieli w jakiś sposób przesłać ofierze i spowodować, by go uruchomiła. Boconfig służy do jego skonfigurowania. Ustalamy nazwę pliku, pod którym BO się instaluje, port, na którym nas nasłuchuje (clienta) i hasło będące naszym "kluczem". Domyślnie, instaluje się jako .exe (bez nazwy), nasłuchuje na porcie 31337 (słowo popularne w internetowym slangu – eleet) i nie ma hasła. Tak skonfigurowany program, który możemy nazwać tak, jak nam się podo-

ba (np. odpalmnie.exe), wciskamy komuś i mówimy, by go uruchomił. Tamten powie, że odpalił, ale nic się nie stało i na dodatek sam plik zniknął. I o to właśnie chodziło. Teraz przy każdym uruchomieniu Windowsów BO będzie się skrycie aktywować w tle.

Do pomocy ludziom w "zarażaniu" wypuszczono parę przydatnych programów, jak Silk Rope czy Saran Wrap. Służą one do jednego celu: ukrycia w innych plikach boserve-ra. Np. mamy trainera do jakiejś gry, którego potrzebuje nasz kolega. Używając SR czy SW możemy umieścić w jednym pliku .exe i trainer, i boserver. Gdy tylko kolega uruchomi plik najpierw zainstaluje się boserver, a później odpali pożądana przez kolegę aplikacja.

Atak. Mamy już ofiarę z zainstalowanym boserverem. Przechodzimy do momentu, na który wszyscy z niecierpliwością czekają. Do surfowania po cudzym systemie służą dwa pliki: bogui i bo.exe.

Bogui jest "windows friendly" i został zrobiony by ułatwić początkującym używanie Back orifice'a. Większość funkcji jest dostępna z menu. Bogui wydaje się być bardziej przejrzysty w użyciu, ale nikt używający BO na poważnie nie zawraca sobie nim głowy. O wiele bardziej profesjonalny jest bo.exe, tutaj komendy trzeba wpisywać ręcznie, ale co niektórym wydaje się dziwne, wpisuje się je szybciej niż wyszukuje w graficznym trybie "gui".

Czas na konkrety. Odpalamy BO (preferuję tekstową wersję). Piszemy "host xxx.xxx.xxx.xxx (numerek IP kolegi od trainera) i upewniamy się, czy server jest zainstalowany komendą "ping". Jeśli komputer kolegi nam odpowie, to jesteśmy w domu (może nie swoim). Postaram się opisać przynajmniej część z ogromnej ilości dostępnych komend.

* Info – otrzymamy informację o komputerze i systemie ofiary. Jaki posiada procesor, dyski twarde, system operacyjny itd.

* Passes – otrzymamy kilka haseł (oczywiście jeśli ten ktoś takowe zakładał), miedzy innymi z wygaszacza ekranu i logowania do windows.

* Dialog – otwiera dodatkowe okna pracy.

* Cd, dir, md, rm – komendy do obsługi katalogów. Cd, dir – chyba wszyscy kiedyś mieli DOSa. Md (make directory) stworzy katalog o wybranej nazwie, rd – usuwa dany katalog. Trzeba pamiętać, że przy takich poleceniach, jak cd, rm i wielu innych trzeba zawsze wpisywać pełną ścieżkę danego miejsca np. cd c:\gry\cośtam, a potem rd c:\gry\cośtam. Łatwiejszy sposób przeglądania dysku podam za chwilę.

* Copy, del, find, view – pierwsze dwa służą do kopiowania i kasowania plików (pamiętajcie o ścieżkach!). Find pozwala na wyszukanie danego pliku, a view do przeglądania plików .txt

* Proclist, prockill, procspawn – umożliwiają po kolei: sprawdzenie jakie programy są uruchomione i aktualnie używane, uruchomienie jakiegokolwiek programu na cudzym komputerze (yeah!!) i wyłączenie jakiegoś .

* Keylog, keylog end – po wpisaniu tej komendy wszystko co napisze nasza ofiara będzie rejestrowane do plików txt. Ta druga to oczywiście wyłączenie logowania klawiszy.

* Lockup, reboot – jak same nazwy wskazują: zawieszenie obcego windows i przeresetowanie komputera.

* Tcprecv, tcpsend – komendy te umożliwiają download i upload plików, przy ich używaniu należy podać swój numer IP, ścieżki itd.

Kopiowanie plików jest dosyć skomplikowane i żmudne przy używaniu powyższych poleceń, postaram się więc pokazać łatwiejszy sposób. Potrzebna nam będzie (tu właścicieli Internet Explorera muszę zmartwić) przeglądarka Netscape'a. Dzięki komendzie httpon xx (port, np. 80) robimy z dysków naszej ofiary stronę WWW, którą możemy w bardzo łatwy sposób przeglądać, robić downloady i uploady. Łączymy się ze tą "stroną" według schematu http://xxx.xxx.xxx.xxx:port (numer ip:port, jeśli ustawiliśmy go wcześniej na 80, to jest on zbędny) i zaczynamy zabawę. Istnieje jeszcze jeden sposób przesyłania plików używa-

jący DOSowskiegio Netcata, ale nie będę się w niego wgłębiał gdyż, tak jak przy używaniu tcprecv i tcpsend jest on nieporęczny.

Parę komend do obsługi multimediów.

* Capavi – jeśli ofiara ma podłączoną i włączoną kamerę do komputera to możemy zrzucić z niej obraz do pliku .avi

* Capframe – jak wyżej, tylko do łapania pojedynczych obrazków

* Capscreen – służy do zrzucenia zawartości ekranu ofiary do pliku .bmp

* Sound – jeśli znajdziesz jakieś pliki wav na obcym dysku, albo je tam umieścisz, możesz je użytkownikowi kontrolowanego komputera puścić (ale się przestraszy!)

A dla zaawansowanych:

* Netconnect, netdisconnect – przyłączenie i odłączenie od sieci (LAN)

* Rediradd – Daje nam możliwość "spoofowania", czyli przekierowywania nadchodzących pakietów TCP albo UDP do innego adresu IP. Proces jest skomplikowany i opiszę go przy innej okazji. Czynność tę można wstępnie określić jako ukrycie swojego prawdziwego adresu i zastąpienie go innym, co jest bardzo przydatne w wojnach IRCowych. Ale to już inna historia.

Funkcji jest trochę więcej, tych bardzo skomplikowanych i tych dostępnych po dograniu tzw. pluginów, czyli "wtyczek" stworzonych przez niezależnych hackerów. Komendy do ich obsługi to: pluginexec, pluginkill, pluginlist. Po kolei: załadowanie, wyłączenie i lista załadowanych "wtyk".

Ciekawą funkcją BO jest sweeplist. Pozwala na masowe sprawdzenie ogromnej ilości numerków IP, wcześniej np. zrzuconych z jakiegoś kanału IRC przez nakładkę do mIRC o nazwie rIP. Piszemy sweeplist plik.txt (plik z numerkami) i BO zacznie je pingować. Jeśli dostanie odpowiedź, to mamy ofiarę.

Back Orifice jest określany jako "program dla dorosłych". Jest skomplikowany i używany do wielu poważniejszych celów niż tylko zawieszenie komuś komputera czy puszczenie mu paru melodyjek. Programiści z Cult of the Dead Cow stworzyli BO dla określonej grupy osób, gdyż mając dostateczną wiedzę hackerską można tym programem nieźle namieszać, dlatego cały świat komputerowy zadrżał, gdy BO został rozesłany po sieci. W niedługim czasie po nim wypuszczony został **NETBUS,** "program dla szarego ludzika", bez znacznej wiedzy o komputerach i bez wielkich zamiarów, program do "zabawy".

Netbus służy do "zabawy" (oczywiście jednostronnej) i ma podobną zasadę działania jak BO tzn. jest koniem trojańskim. Jest tak samo trudny do wykrycia i tak samo server trzeba umieścić na cudzym dysku i zmusić do odpalenia. Tutaj wersja client w przeciwieństwie do BO ma bardzo przejrzysty interfejs. Wszystko mamy wyłożone na tacy, nie trzeba znać specjalnych komend, wystarczy przesłać patch.exe (odpowiednik boserver.exe) pod jakąkolwiek nazwą do naszego kolegi, zmusić żeby odpalił i jedziemy.

Łączymy się z działającym u kolegi netbusem wpisując jego IP w odpowiednie pole (host) i klikamy connect!. Teraz wymienię większość dostępnych opcji jakie mamy do wyboru.

* Opcje obsługi servera: zmiana hasła, odinstalowanie serwera lub jego wyłączenie, ustalenie numeru IP, który może się połączyć z serwerem (łączącym się przez TPSA się to nie przyda).

* Otwarcie i zamknięcie CD-ROMu.

* Pokazanie obrazka z obcego dysku (mam cię zboczeńcu!)

* Zamiana przycisków myszki. Prawy staje się lewym i odwrotnie

* Kontrolowanie myszki lub ustawienie kursora w jakimś punkcie (niezłe)

* Uruchomienie wybranej aplikacji

* Kontrola wiadomości – możemy wysyłać wiadomości, wybrać ich styl itd.

* Wysyłanie do aktywnego okna jakiegoś tekstu, dobre do IRCa, gdyż możemy gadać za kogoś.

* Zrzucenie obrazu pulpitu na nasz komputer, do pliku bmp

* Możemy uzyskać informacje o systemie naszej ofiary

* Odpalenie plików wav.

* Nagrywanie do plików wav tego co się dzieje w pokoju, ofiara musi mieć włączony mikrofon

* Możliwość bawienia się ustawieniami głośności

* Wyjście z Windowsów

* Pokazanie wszystkich włączonych okien, aktywowanie ich i wyłączanie (przydatne do wysyłania tekstów, patrz wyżej)

* Nasłuchiwanie klawiatury, wszystko co koleś napisze będzie się nam pojawiać na ekranie

* Włączenie "kliku" klawiszy, przy każdym naciśnięciu jakiegoś klawisza będzie słyszał "klik"

* Wyłączenie określonych klawiszy

* Możliwość włączenia przeglądarki i automatycznego odpalenia jakiejś strony np. swojej

* Ostatnią funkcją jest File manager, który daje nam możliwość zarządzania zasobami czyjegoś dysku

Jak widać, funkcji posiada niemało, a co jakiś czas wychodzą nowe jego wersje. Jednak mając do dyspozycji tyle funkcji, NetBus nie znalazł poważnego zastosowania i używany jest głównie przez młodych użytkowników internetu do zabawy i zrobienia komuś psikusa.

Odwet. Konie trojańskie to programy, które trzeba traktować poważnie, gdyż ludzie są różni. Jednym będzie zależeć na pooglądaniu cudzego dysku, a drugim już na jego sformatowaniu. Trzeba uważać od kogo się pobiera pliki i uważać na nie, upewniając się czy nie są czymś zainfekowane. Do pomocy w tym przyjdzie nam większość aktualnych programów antywirusowych. Szczególnie polecam Norton AntyVirusa, który jest po prostu najlepszy. Do usuwania BO polecam Antigen – program, który całkowicie usuwa konika z naszego komputera. Trzeba pamiętać, że samemu jest go bardzo trudno odnaleźć i usunąć, by tego dokonać, trzeba by ostro pogrzebać w rejestrach Windowsów.

Ostatnio pojawił się program o nazwie NetBuster. Netbuster imituje zainstalowany server NetBusa i jednocześnie sprawdza, czy nie mamy zainstalowanego prawdziwego. Emulacja servera polega na tym, że gdy ktoś (kto wie, że niby mamy NetBusa) się do nas podłączy i zacznie mącić, mamy pełny zapis jego działań. Ten ktoś myśli, że nas kontroluje, przegląda sobie uprzednio zedytowany plik mający być naszym twardym dyskiem itp. NetBuster robi loga z tych działań, podaje nam numer IP delikwenta i sam od razu sprawdza czy tamten nie ma przypadkiem zainstalowanego servera NetBus'a (wierzcie mi, zdarza się tak często). A gdy go wykryje, mamy do swojej dyspozycji kilka komend z oryginalnego NB (naprawdę kilka). Oprócz tego możemy gościa postraszyć wysyłając mu krótkie wiadomości (niezależnie czy ma server czy nie). Dzięki NetBusterowi mamy szansę sprawdzić uczciwość swoich kolegów z IRCa, gdy im powiemy, że mamy server i nie wiemy jak go usunąć. Możliwości jest wiele, a wielu osobom było głupio, gdy powiedziałem im, że wiem co chcieli zrobić z moim komputerem.

Podsumowując: BO – dla hackerów, NetBus – dla lamerów. Oczywiście żartuję, każdy może wykorzystać te programy, każdy z nich w innym celu.

WOJNY SIECIOWE

Gdy siedzisz sobie wygodnie na foteliku, oglądając kolejne strony WWW, gadając w IRC czy ICQ, niektórzy toczą prawdziwą walkę na śmier..... nie, o to kto komu szybciej i skuteczniej zawiesi komputer.

Co zrobić, gdy ktoś szydzi z ciebie na IRC czy wkurza na Battle.necie? Rozłączyć się i zapomnieć? A czemu by tak nie rozłączyć go i bawić się dalej w spokoju?

Właśnie do tego celu stworzone zostały przez hakerów pewne programy, które mają w tym pomóc.

Atak

Załóżmy taką sytuację. Gadasz sobie z kimś na IRC i nagle koleś zaczyna rzucać w ciebie bluzgami - przystępujesz do ataku ... W IRCu wpisujesz komendę /dns "imię kolesia". W wyniku tego dostajesz jego numer IP, czyli ciąg czterech liczb np. 192.204.45.12. Uruchamiasz starego Winnuke'a, wpisujesz numerek i klikasz NUKE.

Winnuke to jeden z pierwszych i najprostszych nukerów jaki powstał. Należy do tzw. nukerów portu 139. Na czym to polega? Otóż wysyłany jest pewien ciąg instrukcji do ofiary, który odbierany jest przez osławiony port o wyżej wymienionym numerze. Warunkiem powodzenia całej akcji jest to, by ofiara używała Win95, gdyż instrukcje te wykorzystują błąd w protokole TCP/IP i powodują, że system wariuje, zawieszając się. Pojawia się niebieski ekran i nic nie można zrobić oprócz wciśnięcia przycisku "RESET". Jednakże program działa szczególnie ciężko, gdy pragniesz znukować kogoś z dalekiego kraju, np. USA, a to ze względu na złą jakość polskich połączeń. Poza tym wielu ludzi korzysta już z W 98, a jeśli nie, to mają załadowane łaty do starej 95-tki. Dlatego istnieje druga bardzo popularna metoda walki tzw. ICMP. Krótko mówiąc polega ona na "zapingowaniu" ofiary. Każdy chyba użytkownik sieci zna program pt. "Ping", pozwalający na sprawdzenie, jakie opóźnienia występują miedzy nim a jakimś serwerem. Zazwyczaj sprawdza się raz i już, ale odpowiednio wykorzystany może sprawdzać w nieskończoność. Program, który działa na bazie ICMPingu, powoduje ogromne lagi w połączeniu ofiary, gdyż cały czas wysyłany jest doń impuls. Najpopularniejszym, a zarazem najgroźniejszym programem jest "Click". Jak widać na obrazku, oprócz numerka IP można też wpisać serwer IRC. Gdy wpiszemy IP atakowanego i serwer IRC, na którym się znajduje, mamy możliwość kliknąć na uniwersalnym przycisku o nazwie "NUKE". Aplikacja wysyła wtedy pakiety danych z pewną ustaloną częstotliwością, czego rezultatem jest odłączenie ofiary od IRC i praktyczna niemożność dalszej pracy ze względu na gigantyczne opóźnienia. By umiejętnie posługiwać się "Clickiem" przydają się specjalne skrypty do mIRC (kolejny artykuł), pozwalające bez trudu ustalić jakich portów używa dany komputer. Nie trzeba jednak "clicka" do skutecznego ataku, wystarczy bardzo szybkie łącze i program ping (odpowiednio wykorzystany), a ofiara sama się rozłączy, gdyż nie będzie już w stanie szusować po necie (ogromne lagi). Metoda nie jest pozbawiona wad - jeśli ktoś ma wolne połączenie i próbuje ICMPować kogoś na T3, jest to bezcelowe. Można za to wykorzystać tzw. shelle unixowe, które są na ogół szybsze i jeśli mamy kilka takich kont z zainstalowanymi linuxowymi nukerami, to śmierć ofiary jest pewna jak lokata w banku.

Funkcje Dcc chat i send mogą służyć posyłaniu wielu lewych plików i chatów, co w lamerskich programach do irc powoduje otwieranie się wielu okienek. Inną irytującą rzeczą jest tzw. msg flood powodujący otwieranie się wielu okienek z głupimi tekstami.

Flood boty stanowią ciekawy dodatek większości wojennych skryptów IRC. Krótko mówiąc taki program umożliwia załadowanie nieskończonej ilości klonów (ich limit wyznaczą nam serwery uniemożliwiające czasami ich ładowanie), które po naciśnięciu jednego guzika mogą wejść na dany kanał IRC. Nie raz zdarzało się, że siedząc na IRC widziałem jak w jednej sekundzie na kanał wchodziły naraz dziesiątki takich klonów (słyszałem nawet o przypadkach, kiedy były to setki), a potem wszystkie razem zaczynały zmieniać ksywki, albo wysyłać jakąś głupią wiadomość. Flood boty stanowią ogromne zagrożenie dla kanałów bez ustawionego limitu ilości osób. Specjalne wersje tych programów pod linuxa umożliwiają nawet ładowanie botów o różnych adresach (operacja o nazwie "spoofing"), co jest jeszcze groźniejsze, gdyż strażnicy kanałów nie nadążą wtedy z wykopywaniem. Flood boty powodują desynchronizację kanału, a co za tym idzie, kompletny bałagan. Operatorzy tracą swoje statusy, ludzie są wykopywani, nie można wypowiedzieć ani jednego słowa, krótko mówiąc: totalny chaos.

Myślisz teraz sobie "ach, ja używam tylko ICQ, nic mi nie mogą zrobić", nic bardziej mylnego. Na sieci istnieje też cała masa programów do zatruwania życia szczęśliwym po-

siadaczom ICQ. Większość to msg bombery, wysyłające nawet po 1000 wiadomości na dany UIN. Z reszty arsenału można wymienić typowe nukery zawieszające ICQ, IP sniffery (jeśli ktoś ma potrzebny nam do nukera niewidzialny numerek, to to jest to), możliwość podszywania się pod inny UIN itd.

Ciekawostką są tzw. exploity, czyli procedury sterowania obcym programem dzięki backdoorom (dziurom w programie). Nie tak dawno w pewnej wersji popularnego skryptu IRCN (opisywanego w artykule skrypty) wykryto takie "drzwiczki", dzięki którym można było wysyłając odpowiednie komendy przez IRCa, sformatować dysk, przejąć kanał i zrobić z cudzym komputerem prawie wszystko czego tylko dusza zapragnie.

Do tego dochodzą popularne, swojego czasu E-mail bombery, umożliwiające, w miarę anonimowo, zapchanie komuś skrzynki np. 300. listami z wiadomością "Wesołych świąt życzy satan@hell.gov" (spotkało to i mnie).

Istnieje także możliwości robienia "niespodzianek" osobom korzystającym z przeglądarek WWW. Na sieci można znaleźć kilkadziesiąt małych programów napisanych w Javie, które uruchamiają w chwili wejścia na stronę lawinową ilość zadań, a każde z nich odpala z kolei nowe... Robi się z tego totalny bałagan, w pół sekundy każdy system wisi, ponieważ procesorowi brakuje czasu nawet na obsługę myszy. Nie ma też prostego zabezpieczenia przeciw temu skryptowi – tylko RESET... Można co prawda wyłączyć Javę w przeglądarce, ale wtedy większość stron nie będzie prawidłowo działać.

Chciałbym jeszcze wyjaśnić pojęcie "spoofing". Każdy pakiet wysłany przez internet ma swój numer identyfikujący nadawcę itd. Tłumacząc po prostu, spoofing to ukrycie swojego adresu internetowego (IP) pod innym, wybranym. Jest to proces bardzo trudny i najczęściej wykorzystywany przez doświadczonych hakerów. Jest kilka metod spoofowania, najczęściej wykorzystuje się tzw. bounce server, który odbija czyjś adres w taki sposób, że wygląda na to, iż wychodzi on od nas. Druga metoda polega właśnie na specjalnym przywłaszczeniu sobie czyjegoś numeru, co spowoduje podszycie się pod tę osobę. Istnieje liczna ilość skomplikowanych programów wykorzystująca te metody, a 98% z nich działa pod linuxem, gdyż właśnie konta unixowe umożliwiają wykonywanie specjalnych operacji związanych z protokołem TCP. Windowsy takiej możliwości nie dają, a programy do spoofowania, które istnieją pod ten system, są prymitywne i do niczego się nie nadają.

Obrona

Metody obrony są różne, na końcu artykułu podaję adres, dzięki któremu możecie w miarę skutecznie się "ufortyfikować". Należy pamiętać, iż nie są one 100-procentową gwarancją spokoju.

Microsoft od razu wydał poprawki do Windows 95, łatające dziury w protokole TCiP i chroniące przynajmniej w jakimś stopniu przed atakami. Przeciwko email-bomberom pomocne są programy pozwalające podpatrzeć nagłówki listów znajdujących się na serwerze i downloadować tylko tych interesujące np. powszechnie używany na wyższych uczelniach Pegasus Mail. Bardzo pomocne są skrypty do mIRC umożliwiające sprawdzanie prób połączeń z twoim komputerem, podając IP i nick osobnika, który ma w stosunku do was niecne zamiary. Istnieją też programy automatycznie odpowiadające ogniem na choćby najmniejsze próby nukowania cię. Na ICMP jedynym skutecznym lekarstwem jest ConSeal Firewall, program, który kontroluje przychodzące do naszego komputera pakiety i blokuje te, które stanowią zagrożenie. Firewall stanowi dobre lekarstwo na wiele dolegliwości płynących z internetu, gdyż niszczy problem jeszcze przed jego pojawieniem się na naszym kompie. Najnowsze wersje "ściany ognia" mają zakodowane, jakie rodzaje pakietów mogą być groźne (czy to wysłane z winnuke'a, czy z naszej ulubionej strony) i odpowiednio je filtrują.

DCC floods i msg floods są skutecznie zwalczane przez skrypty IRC. Jeśli chodzi o flood boty to jedynym sposobem jest ustawianie limitu osób mogących przebywać jednocześnie na kanale. Na problemy z ICQ i exploitami polecam ściąganie na bieżąco uaktualnień i łat do nich. Jednakże najskuteczniejszą metodą jest po prostu nie wychylanie się i nie narażanie innym użytkownikom Internetu.

Krajobraz po bitwie

Gdybym chciał opisać wszystkie metody walki w Sieci to ten artykuł zająłby większą część Kompendium, dlatego pominąłem opisy tak sławnych programów jak SSping, smurf, czy land. Niektóre z nich uruchamia się z szybkich kont unixowych, gdyż tylko wtedy mogą dać jakiś efekt. Programy są szczególnym utrapieniem właścicieli kanałów IRC, gdyż często wykorzystywane są do tzw. takeoverów, czyli przejmowania kanałów. Gość nukuje opa i wchodzi z jego nickiem, zaś drugi op, nie patrząc na jego /whois, daje mu +o. Intruz wykonuje resztę i kanał jest jego. Dlatego wszyscy muszą być ostrożni.

Największy na necie "magazyn" z bronią: http://www.warforge.com

Łaty i poprawki: http://mirc.stealth.net/nuke/index.html

Zagrożenia czyhającego na użytkowników w Internecie praktycznie nie da się uniknąć, można jedynie znacznie je ograniczyć, stosując się do przedstawionych poniżej zasad:

Jeżeli pracujesz w sieci, spytaj jej administratora w jaki sposób i czy w ogóle została zabezpieczona (firewall, filtrowanie pakietów itp.). Używaj innego hasła w sieci lokalnej i Windows 95/NT, w Windows NT załóż sobie osobne konto, przeznaczone tylko do surfowania po Internecie (z minimalnym poziomem uprawnień). W używanej przez Ciebie przeglądarce WWW wyłącz obsługę programów w językach Java i JavaScript. W Internet Explorerze ustaw poziom bezpieczeństwa na najwyższy i nie testuj nieznanych Ci ActiveX-ów, poczekaj aż zrobią to inni. Pamiętaj, że nawet tzw. bezpieczne (posiadające certyfikaty) kontrolki ActiveX mogą wyrządzić wiele szkód na twoim komputerze. Przeglądaj pliki w formacie Acrobat Readera za pomocą GSVfew albo Adobe Acrobata w wersji nowszej niż 3.0. Sprawdzaj, czy pobrane z Internetu lub przysłane ci pocztą elektroniczną pliki nie zawierają wirusów. Zrób to zanim je uruchomisz albo zaczniesz przeglądać. Poufne dane przesyłaj w postaci zaszyfrowanej (PGP).

Sprawdzaj czy dokumenty edytorów tekstu i arkuszy kalkulacyjnych nie zawierają wirusów typu makro. A przede wszystkim czytaj informacje prasowe i listy dyskusyjne zawierające informacje na temat błędów i "dziur" w systemach operacyjnych, protokołach sieciowych, przeglądarkach WWW oraz pluginach.

NETYKIETA – KODEKS HONOROWY INTERNAUTY

1. Masz dostęp do IRC - nowoczesnego sposobu komunikacji; traktuj to jako przywilej - należysz do elity, która ma pewne prawa, ale też obowiązki.

2. Nie zachowuj się jak człowiek pierwotny, któremu dano do ręki karabin maszynowy; zanim coś powiesz lub zrobisz - pomyśl; PAMIĘTAJ! Myślenie nie boli i nie szkodzi.

3. Masz prawo do posiadania i wyrażania swoich poglądów; ale pamiętaj też, że inni mają DOKŁADNIE TAKIE SAMO PRAWO - szanuj to. Fajnie by było, gdybyś powstrzymał się od wyrażania obraźliwych uwag pod kierunkiem innych, nawet tych chwilowo nieobecnych.

4. Jeśli masz wątpliwości lub kłopoty, nie wstydź się pytać – na pewno znajdą się ludzie, którzy chętnie Ci pomogą. Ale powinno to być pytanie, a nie żądanie odpowiedzi.

5. Pamiętaj, że status operatora kanału to przywilej; korzystaj ze swoich uprawnień z rozwagą; m.in. nie wykopuj kogoś z kanału za to, że użył brzydkich słów wobec ciebie w prywatnej rozmowie (msg).

6. Uważaj na słownictwo – poziom "budki z piwem" uznawany jest za niezbyt przystający do kanału.

7. Na kanale spotkasz często dziewczyny; nie zachowuj się wobec nich w sposób chamski; może kiedyś twoja dziewczyna też będzie na IRC? A poza tym... większość dziewczyn na kanale ma opa, więc twoje głupie zachowanie może się przykro skończyć.

8. IRC nie wymyślono po to, abyś odreagowywał swoje frustracje – nie wszyscy mają ochotę służyć za chłopców do bicia.

9. Pomóż ludziom, którzy właśnie zaczynają swoją przygodę z IRC; pamiętaj, ty też kiedyś zaczynałeś i nie od razu byłeś takim ekspertem, jakim jesteś teraz.

10. Jeśli czyjeś zachowanie uważasz za niestosowne, zwróć mu uwagę, ale w sposób taktowny i kulturalny, np. prywatnie (msg). W razie potrzeby poproś o pomoc operatora kanału.

11. Nick nie jest niczyją własnością, jednak nie należy do dobrego tonu używanie nicka, który jest kojarzony z inną osobą. Staraj się więc nie stosować nicków używanych przez inne osoby, bo tylko powiększasz chaos i przysparzasz więcej kłopotów sobie. Większość użytkowników kanału traktuje takie zachowanie jako podszywanie się i reaguje nerwowo

12. Zachowanie mogące destabilizować kanał, takie jak floody lub używanie skryptów bojowych, jest uznawane za szkodliwe i może spowodować konsekwencje negatywne – włącznie z utrudnieniem dostępu do Internetu.

13. "Jeśli nie wiesz, jak należy się w jakiejś sytuacji zachować, na wszelki wypadek zachowuj się przyzwoicie." (Antoni Słonimski)

Jeśli nie zgadzasz się z tymi zasadami, masz zawsze prawo założyć własny kanał i robić tam to, co tylko sobie zamarzysz. Jeśli jednak chciałbyś być akceptowany przez ogół, może warto jeszcze raz się zastanowić?

SKRÓTY CZĘSTO UŻYWANE W ROZMOWACH

Oto niektóre z najczęściej używanych skrótów językowych:

r – are (łatwo się domyślić)
4 – for (np. 4 u)
ppl – ludzie (people)
lol – śmiech (loads of laughing)
huh – okrzyk zdumienia
BRB – Be Right Back (zaraz wracam)
BBL – Be Back Later (będę później)
kewl – cool (świetne, super, fajne)
u – you (też łatwe)
1 – one (np. some1 = someone)
rotfl – tarzanie się ze śmiechu
re – repeat hi (powtórne powitanie)
w8 – poczekaj chwilkę (wait)
BBS – Be Back Soon (będę wkrótce)
Ya – see you (do zobaczenia)
btw – a propos

IRC jest usługą tekstową, w której rozmówcy się nie widzą i nie słyszą. Istnieje jednak potrzeba wyrażenia swojego nastroju. Żartu nie wyrazisz uśmiechem twarzy, czy intonacją głosu. Dlatego też istnieje takie coś, jak "smiley's", czyli popularne buźki, np.:

Autorzy i współtwórcy materiału:
Michał Gołębiowski (majkel@valhalla.com.pl), Michał Stefański (cyberman@polbox.com), Krzysztof Pułapa (jimi@IRC.pl), Kazio (kazio@IRC.pl), Jarosław Grabowski (jgrabowski@supermedia.pl)
Wykorzystano materiały:
http://www.supermedia.pl, http://www.IRC.pl, http://pomoc.IRC.pl, FreeStyle http://www.freestyle.sitech.pl

KURS JĘZYKA HTML

Tomasz Nowak "GamBeat"

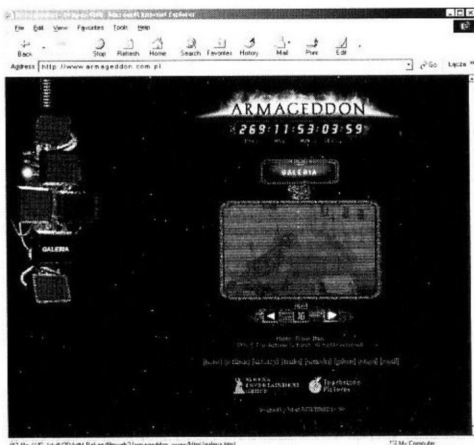
ROBIMY WŁASNĄ STRONĘ WWW

1. HTML: Wojna o standard

HTML to skrót od Hyper Text Markup Language (najprościej hipertekst). Jego podstawowymi elementami, opisującymi to co widzimy na ekranie, są znaczniki. Hipertekst powstał ponad 6 lat temu, a jego głównym zadaniem było opracowanie materiałów naukowo-akademickich, umieszczanych w Internecie. W pierwszej połowie lat 90. w Internet wyposażone były bowiem jedynie placówki naukowe i akademickie, a głównym zajęciem studentów i szczęśliwych posiadaczy modemów były IRC i FTP.

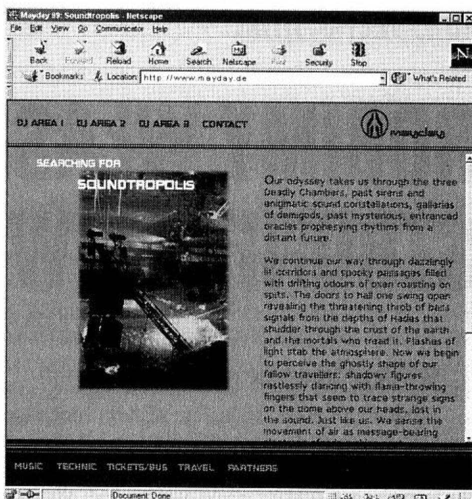
Pierwsze wersje specyfikacji języka HTML zezwalały na dużą swobodę w definiowaniu wyglądu strony. Liczyła się przede wszystkim jej zawartość, nie zaś funkcjonalność czy treść. Z biegiem lat HTML rósł w siłę. Rosły także dwie, największe obecnie firmy, walczące na polu programów zwanych popularnie przeglądarkami internetowymi. Kanadyjska firma Netscape przez pierwsze lata swej działalności (1994-97) miała silną pozycję na rynku browserów. Jej Navigator poczynając od wersji 2.0 gościł na stałe na twardych dyskach wielu siecio-maniaków.

Pozycji Netscape'a skutecznie zagroził w 1998 roku Microsoft, wraz ze swoją przeglądarką Internet Explorer. Obecnie stosunek sił Netscape:Microsoft wynosi 5:4 i przez najbliższy czas na pewno nie ulegnie zmianie. Microsoft od wersji 4.0 postanowił wprowadzać własne rozszerzenia HTML, mające udoskonalić i urozmaicić nudne (w opinii Microsoftu) strony WWW. Netscape tymczasem postawił na łatwość komunikowania się ze stronami, dzięki czemu praca z Navigatorem przebiega sprawniej niż z IE. Do tego liczne usprawnienia dodane do Explorera 4.0 doprowadziły do powstania wielu dziur, przez które słowa "prywatność w internecie" stały się pustym sloganem.



Na straży czystości języka HTML stanęła organizacja nazywana najczęściej W3C (World Wide Web Consortium), która postanowiła ukrócić praktyki obydwu firm, które wprowadzały do składni języka polecenia rozpoznawane tylko przez ich przeglądarki. Dzięki temu, zamiast niewy-

godnych znaczników, wprowadzono kaskadowe Arkusze Stylów (CSS - Cascade Style Sheets), które dają twórcom stron duże możliwości edycyjne. W3C zajmuje się nie tylko kontrolowaniem poprawnego wykorzystywania i interpretacji języka HTML przez poszczególne firmy produkujące swoje przeglądarki, ale stara się też kontrolować wszelkie poczynania związane z Webem. W skład organizacji wchodzą takie firmy jak IBM, Sun Microsystems, Microsoft i Netscape, jednak walka tak naprawdę trwa pomiędzy dwoma ostatnimi. Walka o ustanowienie standardu, który da jednej ze stron zwycięstwo w coraz silniej przenikającej do naszej rzeczywistości cyberprzestrzeni.



Dodatkowe informacje o specyfikacji HTML 4.0 i spis poszczególnych Stylów (CSS) pod adresem : http://www.w3.org

2. HTML: Technologie w służbie WWW

Wielu młodych Internautów swoja przygodę z siecią zaczyna od przeglądania stron WWW. Po kilkunastu sesjach, gdy przechodzi pierwsze zauroczenie fenomenem surfowania, chciałoby się poznać tajniki konstruowania witryn - chociażby po to, by zmajstrować sobie własny Web Page. Czy można stworzyć ładną stronę, bez używania superzaawansowanych technologii, takich jak ShockWave czy Flash? Specjalne programy, pomagają przekształcić grafikę i muzykę na format rozumiany przez przeglądarki WWW, lecz mają jedną podstawową wadę: wygenerowane przez nie pliki zajmują bardzo dużo miejsca, a wolny transfer danych skutecznie psuje wypracowany efekt. Przyjrzyjmy się bliżej najpopularniejszym technologiom, które opanowały WWW.

Skrypty CGI opierają się na standardzie Common Gateway Interface, zawierającym w sobie instrukcje dotyczące współpracy serwera z programami zewnętrznymi (np. na komputerze użytkownika). Dzięki skryptom można w bardzo prosty sposób stworzyć strony o dynamicznej zawartości (nie mylić z Dynamic HTML). Język skryptowy i skrypty najczęściej wykorzystuje się do tworzenia formularzy i baz danych, które wymagają dużej integracji na płaszczyźnie klient-serwer. Skrypt to program, który musi zostać napisany w jednym z dostępnych języków (np. Perl), a jego uruchomienie musi nastąpić na docelowym serwerze.

! ***Skrypty CGI nie sprawiają problemów użytkownikowi-klientowi serwera, o ile nie są stworzone w tym celu***

Skrypty JAVA zawierają w sobie elementy języka JAVA, a jednocześnie są małymi i bardzo użytecznymi fragmentami kodu, zarządzającymi elementami naszej strony. Nie wymagają kompilacji - umieszcza się je wewnątrz dokumentu HTML. JAVA Script jest potężnym narzędziem, które toczy równą walkę z wprowadzanym standardem DHTML i mimo słusznego wieku trzyma się dobrze. Za pomocą Skryptów JAVA możemy kontrolować wygląd naszego okna, przycisków i linków na stronie, czas odświeżania się dokumentu a nawet

"zbudować" prosty zegar. Przy tworzeniu skryptu wymagana jest minimalna znajomość z zakresu programowania i znajomość składni HTML.

Przykład dokumentu HTML ze skryptem odświeżającym samoczynnie stronę:

```
<HTML>
<BODY onLoad="window.setTimeout('wgraj();',2500);">
<SCRIPT>function wgraj(){window.location.href="strona2.html";}</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

W Polu BODY znajduje się definicja funkcji, wraz z podanym czasem opóźnienia. W tym wypadku jest to 2500 milisekund. W kolejnej linijce mamy wywołanie funkcji wraz z podanym dokumentem, który ma zostać, po upływie zdefiniowanego czasu, załadowany. Efekt ten uzyskamy także za pomocą specjalnej funkcji Refresh, którą omówimy w dalszej części poradnika.

! Skrypty JAVA nie sprawiają żadnych problemów użytkownikowi, o ile nie wykorzystują ukrytych dziur w zabezpieczeniach ustawień personalnych w przeglądarce. Problemy z uruchamianiem niektórych skryptów ma przeglądarka Internet Explorer 3.0

Aplety JAVA są samodzielnymi aplikacjami umieszczanymi na stronach WWW. JAVA jest językiem programowania wypromowanym przez firmę SUN Microsystems. Główna idea pisania w JAVA miała gwarantować działanie aplikacji na każdej platformie, bez względu na zamontowany procesor czy system operacyjny. Uruchomienie Apletu wymaga jedynie posiadania tak zwanej Wirtualnej Maszyny JAVA (JAVA Virtual Machine), będącej środowiskiem dla wykonywanych instrukcji. W Maszynę wyposażone są firmowo przeglądarki Netscape'a i Microsoftu. Aplety mogą służyć do tworzenia ładnie prezentujących się, rozwijanych Menu z guzikami wyboru i można dzięki nim uzyskać ciekawe efekty na stronie (np. przenikanie tekstów) a nawet pograć "on-line" w grę z efektami dźwiękowymi i muzyką. Przyjemność korzystania z apletów JAVA kosztuje jednak niemało. Sam aplet musi zostać przegrany i uruchomiony w Wirtualnej Maszynie przeglądarki, a prędkość jego działania zależy między innymi od prędkości komputera.

ActiveX to technologia Microsoftu, która miała być konkurencyjnym rozwiązaniem wobec JAVA i CGI. Oprogramowanie, inaczej niż w przypadku apletów, znajduje się na komputerze użytkownika, a strona internetowa odwołuje się do gotowych procedur. ActiveX jest obecnie bardzo oszczędnie stosowanym rozwiazaniem, głównie ze względu na odkryte w 1997 roku błędy, umożliwiające osobom postronnym badanie zawartości naszego komputera. ActiveX potrafi obsługiwać niezależnie pliki multimedialne, pojawiające się często na stronach WWW. Jest to jego główna zaleta.

Shockwave i Flash są przykładami technologii wywodzącej się spoza świata cyberprzestrzeni. Opracowane przez firmę Macromedia oprogramowanie pozwala na umieszczanie grafiki rastrowej (Shockwave) jak i wektorowej (Flash), łączeniu jej z dźwiękiem i poszczególnymi zdarzeniami zachodzącymi w dokumencie HTML. Do obsługi ShockWave'a czy Flasha wymagany jest specjalny plugin, który automatycznie ściąga z serwera potrzebne dane i uruchamia napisany wcześniej program, podobnie jak czyni to Wirtualna Maszyna JAVA. Shockwave i Flash zdobyły olbrzymią popularność w sieci. Shockwave ze względu na prostotę obsługi i zadziwiające efekty, jakie osiągnąć można w miarę niewielkim kosztem, Flash ze względu na szybkość działania i ściągania danych które zamieniane są następnie w postać wektorową.

DHTML nie jest bezpośrednio jedną z technologii do wykorzystania, lecz zupełnie nową ideą, rozszerzającą pojęcie hipertekstu o literkę D, oznaczającą w tym wypadku "Dynamiczny" (Dynamic). DHTML miał zrewolucjonizować sposób komunikowania się z Internetem, oferując wszystko to co JAVA, CGI i język skryptowy, za pomocą zwykłych znaczników HTML. Koniec z długim czasem ładowania stron i ściąganiem wielu kilobajtów niepotrzebnych danych. Niestety, zarówno Microsoft jak i Netscape stworzyły całkiem odrębne wizje Dynamicznego Hipertekstu. Kolejny krok do tyłu na drodze do ustalenia jednolitego standardu, a szkoda.

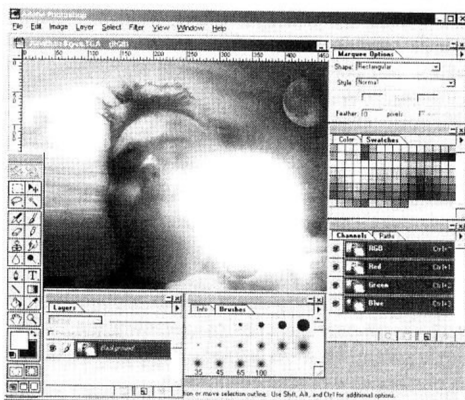
3. HTML: Oprogramowanie dla Webmastera

Właściwe oprogramowanie to podstawa komfortowej i samodzielnej pracy z komputerem. Webmastering, to nie tylko wklepywanie kolejnych wierszy kodu HTML w edytorze stron WWW czy Notepadzie. Webmaster odpowiada za wygląd serwisu na wielu platformach i wielu przeglądarkach. Jest odpowiedzialny za prawidłowe wyświetlanie czcionek zarówno jeśli chodzi o krój, jak i wersję językową dokumentu.

Programy graficzne

Czy Webmaster bez programu graficznego jest jak malarz bez własnej inwencji? Brak możliwości stworzenia czegoś samemu, ze względu na brak odpowiedniego oprogramowania czy umiejętności, dało się wielu początkującym twórcom WWW we znaki. W wielkiej rodzinie profesjonalnych aplikacji graficznych nie znajdziemy ani jednego taniego programu. Ceny kombajnów designerskich takich jak PhotoShop czy Corel Photo Paint przyprawiają często o ból głowy, jednocześnie oferując zbyt wiele możliwości, które nie zostaną wykorzystane. Godnym polecenia programem dla dokonania najprostszych zadań edycyjnych jest Paint Shop Pro. Program ten rozprowadzany jest jako shareware i wymaga dokonania opłaty licencyjnej w wysokości 99 US$. Aktualna wersja 5.0 programu Paint Shop Pro może śmiało konkurować z Adobe Photoshop, oferując zaawansowane funkcje obsługi warstw i potężną paletę efektów specjalnych. Odrobinę gorzej prezentuje się Corel Photo Paint, który sprzedawany jest także poza pakietem edytorskim Corel Draw.

Rewelacją ostatnich tygodni jest natomiast Reptile 2.0 z Sausage Software. Potężne narzędzie edycyjne do obróbki grafiki, dostępne za darmo. Aplikację wystarczy ściągnąć z internetu, np. z archiwum Tucows (którego adres podam niżej). Dobór odpowiedniego programu ma sens, gdy będziemy po upływie pewnego czasu potrafili wykorzystać wszystkie jego możliwości. Jeśli w żaden sposób nie czujecie się grafikami, a uzdolnieni koledzy nie kwapią się do pomocy – możecie skorzystać z setek darmowych grafik porozrzucanych po cyberprzestrzeni. Wystarczy tylko w jednej z wielu wyszukiwarek stron WWW (np. Altavista, Yahoo, Excite) wpisać hasło "Free Web Images" i wcisnąć przycisk "Submit".



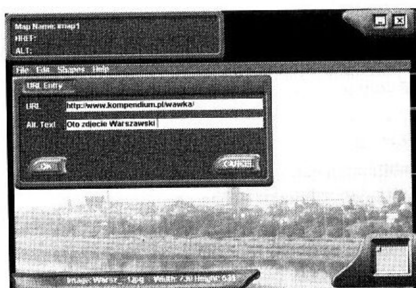
Programy użytkowe

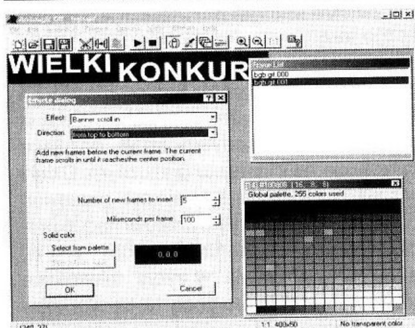
Do tej grupy zaliczyć możemy całą masę aplikacji mających usprawnić pracę i pomóc Webmasterowi w wykonywaniu trudnych zadań. **Splash! Image Mapper** to przydatny programik służący do wydzielania w gotowym obrazku miejsc, które mają stać się aktywnymi linkami. Miejsca te mogą mieć kształt prostokąta, kółka lub dowolnej figury geometrycznej opartej na krzywych. SIM dostępny jest jako darmowy program na stronie producenta: http://www.gosplash.com.

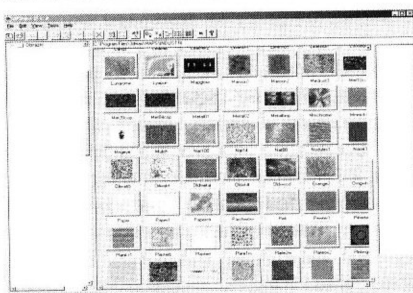
Animagic Gif to przedstawiciel wielkiej rodziny programów, służących do konstruowania animowanych obrazków. Należą do niej także bardzo popularne: Gif Construction Set i darmowy Microsoft Gif Animator. Programy do animacji pozwalają z sekwencji obrazków, a nawet filmów w formacie AVI, stworzyć pojedynczy plik w formacie GIF, przedstawiający animację. Programy te posiadają często funkcję optymalizacji palety kolorów, jakości obrazu i jego kompresji.

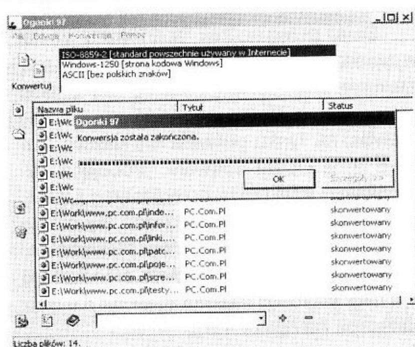
Ostatnia grupa "graficznych" użytków, przydających się grafikom, to przeglądarki. Najpopularniejszym obecnie programem, dzięki któremu możemy szybko i łatwo zapoznawać się z setkami grafik na naszych dyskach, jest **ACDSee** Davida Hoppera. ACDSee jest niestety programem typu Shareware, dlatego doskonałą alternatywą dla niego wydaje się IrfanView – całkowicie darmowa przeglądarka wyposażona w szereg ciekawych filtrów, które można nakładać na obrazki bezpośrednio z jej poziomu.

Ostatnim z programów, przydatnym szczególnie webmasterom pracującym z dużymi ilościami różnorodnych danych, jest krajowy bestseller autorstwa Michała Jaskólskiego. **Ogonki97** to darmowa i bardzo przydatna aplikacja pozwalająca na konwertowanie strony kodowej przygotowywanego dokumentu. Zamiana tekstu pomiędzy standardami kodowania kończy się stuprocentowym powodzeniem i często pozwala zyskać na cennym czasie.



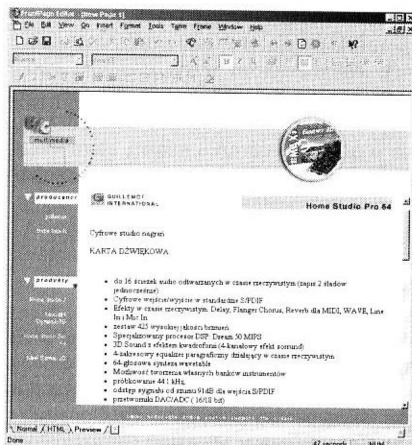


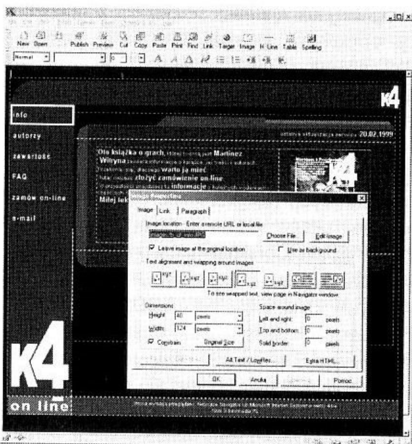




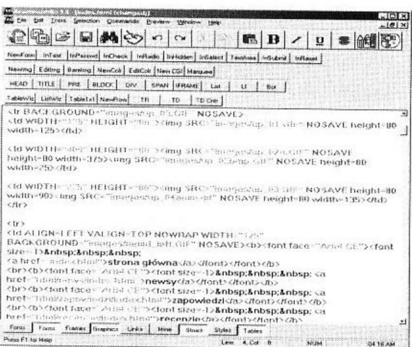
Programy edytorskie i przeglądarki

Na rynku programów do tworzenia WWW zapanował olbrzymi tłok. Istnieje cała masa aplikacji służących do tworzenia stron WWW, zarówno za pomocą interfejsu graficznego, jak i tekstowego. Niektóre programy, posiadają jednocześnie możliwość edytowania dokumentu w trybie tekstowym i graficznym, dzięki czemu każda zmiana w dokumencie jest natychmiast wyświetlana w oknie podglądu. Do rodziny programów oferujących prace w trybie graficzno-tekstowym należą między innymi: **Microsoft Front Page, Sausage Software Hot Dog Professional, Psylon Liquid FX Professional i Allaire HomeSite.** Kolejna grupa aplikacji to edytory HTML bazujące całkowicie na interfejsie graficznym. Dzięki wizualizacji o wiele łatwiej jest pracować początkującemu użytkownikowi nad skomplikowanymi elementami strony WWW, a wszelkie poprawki w trybie tekstowym może nanosić za pomocą Notatnika Windows. Najbardziej wyróżniający się przedstawiciele tej grupy to: **Netscape Composer** (dostępny darmowo w pakiecie Netscape Communicator), **CofeeCup HTML Express, Psylon Liquid FX Express, Splash! Web Authoring, Web Precinct Web Scrapbook i Macromedia Dreamveawer.** Z Edytorów tekstowych warto zainteresować się doskonałym i darmowym programem **Arachnophilia,** którego obsługa wymaga minimalnej znajomości budowy dokumentu HTML.





Świat przeglądarek opanowany został w zasadzie przez dwie firmy o których wielokrotnie wspominałem wcześniej. Chodzi oczywiście o Netscape'a i Microsoft. Co prawda, na rynku pojawiła się jeszcze malutka firma Opera Software, próbująca wypromować doskonałą przeglądarkę Opera, jednak nie należy przypuszczać, by mogła zagrozić pozycji chociażby Netscape'a. W internecie obowiązują dwie przeglądarki i są nimi Microsoft Internet Explorer 5.0 oraz Netscape Navigator 4.51.



Inne programy

Programy do transferu danych pomiędzy komputerem a serwerem najczęściej wykorzystują znany od dawna protokół transmisji plików (FTP). Za pomocą specjalnego programu - klienta FTP - możemy przerzucać pliki z dysku komputera wprost na serwer, gdzie znajdować się będą dane.

Najpopularniejsze programy do transmisji FTP to Ws FTP, Cute Ftp, Bulletproof FTP i CofeeCup Direct FTP. Każdy z nich posiada przejrzysty graficzny interfejs, pozwalający łatwo kopiować pliki i zarządzać danymi, zarówno na komputerze, jak i serwerze.

! ***Większość programów o których wspomniano w tekście, znajdziecie na krajowym mirrorze serwisu Tucows: http://tucows.icm.edu.pl***

4. HTML : Budowa dokumentu i jego podstawowe składniki

Dokument HTML to przestrzeń pomiędzy dwoma znacznikami ograniczającymi jego zawartość:

<html>, </html>

Po inicjacji czas przyjrzeć się jego nagłówkowi, który zawierać będzie w sobie informacje dotyczące interpretacji zawartości dokumentu. Nagłówek zawiera się pomiędzy znacznikami:

<head>, </head>

W nagłówku strony powinny znaleźć się przede wszystkim:
- informacje o sposobie kodowania dokumentu w zależności od zastosowanego języka

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-2">

W tym przypadku dokument będzie traktowany jako zakodowany w standardzie znaków ISO CE (Central European), dzięki czemu w dokumencie zobaczymy swojskie, polskie literki. Dokument z Polskimi znakami może być zapisany w standardach:
CP-1250 - Windows PL
ISO-8859-2 - ISO CE (zalecany)
Unicode - nowy format zapisu znaków, nie stosowany jeszcze na dużą skalę.

- informacje o programie, w którym strona została wykonana

<meta name="GENERATOR" content="Mozilla/4.51 [Netscape]">

! ***Jeśli przy tworzeniu strony nie był używany żaden z dedykowanych edytorów HTML, można, chociażby dla zrobienia dobrego wrażenia na kolegach "z fachu", wpisać w polu content: "Notepad".***

- informacja o autorze strony

<meta name="Author" content="Waldemar Stinker">

definicja dowolnych słów kluczowych w polu Content, dzięki którym stronę będzie można łatwo znaleźć w internecie

<meta NAME="keywords" CONTENT="Armageddon, Apokalipsa, Zniszczenie, Audio, Muzyka, Video, Polska, Recenzje, Plotki">

! ***Popularne serwisy wyszukiwawcze wymagają zarejestrowania swojej strony w ich bazie danych. Usługa najczęściej jest bezpłatna, wystarczy tylko podać kategorie w której mieści się nasz serwis i jego dokładny adres. Gdy ktoś rozpoczyna przeszukiwanie zawartości bazy danych, uruchamiany jest specjalny program (zwany potocznie robotem), który przemierza zapisane w bazie danych rekordy i identyfikuje wpisane w wyszukiwarce hasło z zawartością pola słów kluczowych. Im więcej słów kluczowych, tym większa szansa na znalezienie naszej strony przez wyszukiwarkę i tym dłuższy czas oczekiwania na wynik poszukiwań.***

– tytuł strony, który odnosi się tylko do danego dokumentu i będzie wyświetlany przez okno przeglądarki

```
<title>Strona Bronki</title>
```

! ***W polu nagłówka możemy także umieszczać definicję Styli (CSS).Oto przykładowa składnia, usuwająca w dokumencie podkreślenia fontów, które są linkami do innych dokumentów lub plików***

```
<style TYPE="text/css">
<!—
A { text-decoration: none }
—>
</style>
```

Po zdefiniowaniu nagłówka, czas zająć się najważniejszą częścią dokumentu, a mianowicie jego zawartością. Ograniczona jest ona przez znaczniki:

```
<body>, </body>
```

Pomiędzy powyższymi znacznikami znajdzie się cała treść dokumentu, zawierająca w sobie wszystko to, co pokaże się na ekranie po wywołaniu strony. Pusty dokument HTML powinien wyglądać w następujący sposób:

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-2">
<meta name="GENERATOR" content="Microsoft FrontPage 3.0">
<meta name="Author" content="Tomek Nowak">
<title>Nowa strona</title>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

5. HTML: Podstawowe znaczniki

Lista wszystkich znaczników, jakie obowiązują obecnie twórców stron WWW i ich dokładny opis zająłby zbyt dużo miejsca. Dlatego ograniczę się do przedstawienia jedynie najważniejszych. Tych, których znajomość pomaga w pracy z dokumentami HTML w trybie tekstowym, gdy nie ma możliwości skorzystania z graficznego edytora stron WWW.

! ***Jeśli właśnie skończyłeś konstruować swoją nową stronę internetową, możesz za pomocą edytora tekstowego (np. Notatnika Windows), oczyścić jej zawartość z niepożądanych elementów, a także odpowiednio sformatować gotowy HTML.***

<A>, </A> – znacznik służący do tworzenia połączeń pomiędzy elementami dokumentu i innymi plikami.

Najważniejsze dostępne atrybuty:
charset – ustala stronę kodową docelowego dokumentu
href – ustala połączenie (link) z innym dokumentem
name – ustala miejsce do którego odnosić będzie się link istniejący w tym samym dokumencie
target – ustala miejsce wyświetlania docelowo wybranego dokumentu

! ***Poniższy przykład przedstawia klasyczne połączenie pomiędzy tekstem a dokumentem HTML. Na tej zasadzie można stworzyć ciekawie wyglądające MENU nawigacyjne.***

<A href="strona2.html">kliknij mnie

Powyższa linijka tworzy ze zwrotu "Kliknij mnie" aktywny link do dokumentu "strona2.html".

<B>, </B> – znacznik pogrubiający czcionkę wpisanego tekstu, stosowany wymiennie ze znacznikiem <STRONG>, <STRONG>

<BASEFONT> – znacznik ustalający format stosowanej w dokumencie czcionki.

Najważniejsze dostępne atrybuty:
size – ustala rozmiar czcionki
color – ustala barwę czcionki
face – ustala krój czcionki

<BIG>, </BIG> – znacznik powiększający czcionkę

<BLOCKQUOTE>, </BLOCKQUOTE> – znacznik wydzielający umieszczony w nim tekst

<BODY>,</BODY> – znacznik określający obszar zawartości dokumentu

Najważniejsze dostępne atrybuty:
background – ustala tapetę tła
bgcolor – ustala jednolity kolor tła
text – ustala kolor tekstu
vlink – ustala kolor linku odwiedzonego
alink – ustala kolor linku w momencie nawiązania połączenia
onload – ustala wywołanie zdefiniowanego skryptu przy wejściu na stronę
onunload – ustala wywołanie zdefiniowanego skryptu przy opuszczaniu strony

Przykład: <body text="#FFFFFF" bgcolor="#000000" link="#FFFFFF" vlink="#FFFFFF" alink="#FF0000">

 – znacznik łamiący wiersz

! ***Oprócz typowego BREAK, możemy spotkać się ze znacznikiem   (Non Breaking Space), który pozwala w łatwy sposób formatować tekst umieszczony, na przykład, w ograniczającej przestrzeń tabeli.***

<HR> – znacznik generujący poziomą linię która możemy oddzielać poszczególne sekcje dokumentu

Najważniejsze dostępne atrybuty:
align – ustala położenie linii (left, right, center, justify)
noshade – eliminuje cieniowanie krawędzi
size – ustala grubość linii
width – ustala szerokość linii

<I>, </I> - znacznik formatujący zawarty tekst kursywą
<P>,</P> - znacznik definiujący akapit
<S>, </S> - znacznik definiujący przekreślenie tekstu, stosowany wymiennie ze znacznikiem <STRIKE>, <STRIKE>
<SMALL>, </SMALL> - znacznik pomniejszający czcionkę
<U>, </U> - znacznik podkreślający czcionkę

6. HTML: Tablice i ramki

Tablice i ramki to elementy, które omówimy osobno, ze względu na ich skomplikowaną składnię.

Czym są ramki? Ramki to zdefiniowane pola, w których możemy wyświetlać zawartość wielu różnych dokumentów. Odpowiednie ustalenie zależności pomiędzy nimi, za pomocą parametrów znaczników <A> i </A>, pozwala uzyskać ciekawe efekty. Ramki najlepiej budować za pomocą poznanych poleceń i edytora tekstowego.

<FRAME> - znacznik definiujący ramkę
Dostępne atrybuty:
name - ustala nazwę ramki
src - ustala adres strony która wyświetlana będzie w ramce
frameborder - ustala uaktywnienie ramki kolorowej wokół pól ramki (0,1)
marginwidth - ustala przestrzeń ramki pomiędzy jej bocznymi marginesami a zawartością
marginheight - ustala przestrzeń pomiędzy górnym marginesem a zawartością ramki
noresize - ustala możliwość skalowania obszaru ramki
scrolling - ustala możliwość działania paska przewijania (yes, no, auto)

<FRAMESET>, </FRAMESET> - znacznik określający formatowanie i ułożenie ramek
Najważniejsze dostępne atrybuty:
rows - ustala liczbę wierszy
cols - ustala liczbę kolumn

<IFRAME>, </IFRAME> - znacznik tworzący ramkę wpisaną, znajdującą się w obszarze zdefiniowanym przez twórcę w innym dokumencie HTML
Najważniejsze dostępne atrybuty (są one uzupełnieniem atrybutów respektowanych przez znacznik <FRAME>):
align - ustala formatowanie wyrównania, wyświetlanego dokumentu
height - ustala wysokość ramki
width - ustala szerokość ramki

! ***W przypadku gdy przeglądarka nie obsługuje ramek, można za pomocą znaczników <NOFRAMES> i </NOFRAMES> zaprezentować alternatywną zawartość. Poniższy przykład prezentuje dokument zdefiniowany z dwóch pionowych ramek.***

```
<FRAMESET cols="200,*" FRAMEBORDER=0 FRAMESPACING=0 BORDER=0>"
<FRAME NAME="menu" SRC="strona1.html" NORESIZE SCROLLING="no">
<FRAME NAME="main" SRC="strona2.html" NORESIZE SCROLLING="auto">
</FRAMESET>
```

W pierwszej linijce, za pomocą atrybutu "cols", zdefiniowany zostaje rozmiar ramek (w pikselach).

Tablice charakteryzują się zupełnie inną budowa i filozofią tworzenia niż ramki. Zastosowanie tabel pozwala w pełniejszy sposób kontrolować zawartość dokumentów HTML i jest wygodniejsze - zarówno dla odbiorcy jak i twórcy.

</CAPTION>, </CAPTION> - znacznik definiujący nagłówek tabeli o szerokości identycznej jak zdefiniowana tabela

<TABLE>, </TABLE> - znacznik definiujący tabelę. Najważniejsze dostępne atrybuty:

align - ustala wyrównanie tabeli w stosunku do dokumentu
background - ustala jako tło (tapetę) zdefiniowany plik graficzny
bgcolor - ustala kolor jednolitego tła tabeli
cols - ustala liczbę kolumn
width - ustala szerokość tabeli
height - ustala wysokość tabeli
border - ustala szerokość obramowania wokół tabeli
cellspacing - ustala odstępy pomiędzy komórkami
cellpadding - ustala odstępy pomiędzy krawędziami komórek a ich zawartością

<TR>, </TR> - znacznik definiujący wiersz komórek w tabeli

<TD>, </TD> - znacznik definiujący pojedynczą komórkę

Najważniejsze dostępne atrybuty:
align - ustala wyrównanie zawartości komórki w poziomie
valign - ustala wyrównanie zawartości komórki w pionie
width - ustala szerokość komórki
height - ustala wysokość komórki

! ***Poniższy przykład prezentuje złożoną z czterech komórek (2 rzędy i dwie kolumny) tabelę, z ustalonym tłem i wpisaną literą w każdą z komórek.***

```
<TABLE BORDER CELLSPACING=0 CELLPADDING=2 COLS=2 WIDTH="450"
HEIGHT="400" BGCOLOR="#666666" BACKGROUND="tlo.gif">
<TR>
<TD ALIGN=RIGHT VALIGN=BOTTOM><b><font face="Arial,Helvetica">
<font color="#FFFFFF"><font size=+2>A</font></font></font></b></td>
<TD ALIGN=LEFT VALIGN=BOTTOM><b><font face="Arial,Helvetica">
<font color="#FFFFFF"><font size=+2>B</font></font></font></b></td>
</TR>
<TR>
<TD ALIGN=RIGHT VALIGN=TOP><b><font face="Arial,Helvetica">
<font color="#FFFFFF"><font size=+2>C</font></font></font></b></td>
<TD ALIGN=LEFT VALIGN=TOP><b><font face="Arial,Helvetica"><font co-
lor="#FFFFFF">
<font size=+2>D</font></font></font></b></td>
</TR>
</TABLE>
```

7. HTML: Zanim zbudujesz stronę WWW

Zanim zabierzesz się do samodzielnego tworzenia strony przy komputerze, pomyśl nad tym, jaki chcesz efekt uzyskać i jak ma twoja strona wyglądać. Na początek zacznij od rysunkowej mapy serwisu i ogólnego szkicu (najlepiej na kartce). Podział na działy, rozłożenie dokumentów, szata graficzna - wszystko zależy od profilu strony nad jaką pracujesz.

Strona, tak jak większość produktów, ma bowiem określoną grupę odbiorców, do której powinna być przystosowana. Nie każesz przecież swoim znajomym oglądać perfekcyjnie sformatowanego tekstu, a dyrektorowi firmy handlowej kolorowego tła zlewającego się z tekstem. Strona nie powinna być przepełniona zbędnymi elementami graficznymi. "Mniej Jest Lepiej" – według tej reguły powinniśmy konstruować Web Page. W Internecie przyjęło się, iż dobrze wykonana strona główna, wraz ze swoja zawartością (czyli tym co zobaczymy jako pierwsze po wpisaniu adresu strony), nie powinna przekraczać stu kilobajtów. Jeśli na stronie będzie się znajdować zbyt dużo ciężkich plików (ponad 30 KB), zepsuje to efekt szybkiego ładowania danych. Obecnie w sieci panuje standard stron ładujących się prawidłowo w oknach o rozdzielczości 800x600 pikseli. Strony znajdujące się w sieci podzielić możemy na kilkanaście kategorii. Oto trzy najważniejsze grupy:

Strona domowa to niekomercyjny Homepage, koncentrujący się na jednej osobie i będący jej wizytówką w sieci. Strona taka powinna zawierać w sobie informacje o autorze lub osobie której strona jest poświęcona. Umieszczenie licznika odwiedzin pozwoli kontrolować popularność strony.

Strona komercyjna to przedsięwzięcie mające na celu zarobić na swoje utrzymanie i przynieść autorowi lub właścicielowi strony korzyści materialne. Strona taka może żyć z dostarczania informacji, podobnie jak serwisy informacyjne wielu agencji prasowych. Strona może także oferować płatne usługi, za które pieniądze pobierane przez sieciową transakcję z wykorzystaniem karty płatniczej. Potencjalny reklamodawca jest zwykle skory wykupić powierzchnię reklamową na stronie takiego serwisu, gdy ma pewność, że odwiedza go wystarczająca liczba ludzi. Dlatego oprócz licznika warto zainstalować system prowadzący statystyki odwiedzin na serwerze.

Strona korporacyjna jest zwykle wizytówką firmy, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by jednocześnie pełniła rolę katalogu produktów. Strona korporacyjna, w zależności od wymagań firmy, powinna posiadać obowiązkowo licznik i (o ile jest to konieczne) statystykę odwiedzin i formularz-ankietę, pozwalającą firmie dostosować się do wymagań najcenniejszych partnerów. O ile firma sobie zażyczy, można umożliwić klientom dokonywanie zakupów "on-line".

8. Ostatnie wskazówki przydatne przy konstruowaniu WWW

Pierwszy dokument, który ma pojawić się po wpisaniu adresu naszej strony, musi posiadać nazwę "index.htm" lub "index.html". Większość serwerów pracuje obecnie pod kontrolą systemu UNIX i wymaga stosowania rozszerzenia html przy definiowaniu pliku indeksowego. Bałagan w plikach i brak jakiejkolwiek logiki przy tworzeniu kolejnych dokumentów WWW bywa powodem wielu nieszczęśliwych wpadek. Tworząc serwis dobrze jest zastosować podział na dokumenty HTML, pliki graficzne i inne pliki. Wskazane jest (dla własnego spokoju i łatwej nawigacji przy robieniu aktualizacji) wprowadzenie osobnych katalogów dla każdego z działów. Należy przy tym pamiętać o tworzeniu w dokumentach HTML poprawnych ścieżek z odwołaniami do zawartych na stronach materiałach graficznych – dzięki temu można między innymi zaoszczędzić miejsce na serwerze i przyspieszyć czas ładowania strony.

Przy przesyłaniu danych na serwer należy zwrócić uwagę na zachowanie odpowiedniej składni nazwy pliku. Serwery rozpoznają duże i małe litery, przez co nawet niezamierzona zamiana znaku w nazwie pliku lub dokumentu zakończy się błędem ładowania. Po zakończeniu prac nad strona, należy sprawdzić czy wygląda ona tak samo zarówno w przeglądarce Netscape'a, jak i Microsoftu.

Przy opracowywaniu WWW nigdy nie kierujcie się własnymi umiejętnościami i Webmasterskim stanowiskiem. Postawcie się w roli przypadkowego odwiedzającego, który trafił jakimś cudem na waszą stronę. Aby pozostał na niej, musi znaleźć coś, co go zaintryguje i zatrzyma. Ale to już temat na inny artykuł – być może w K6.

Samodzielnie Składamy PeCeta

TYTUŁEM WJAZDU

Szara skrzynka z przyłączanym monitorem, klawiaturą i nierzadko myszką, na stałe zadomowiła się w naszych domach. O wpływie komputera (chociażby klasy PC) na życie człowieka można by pisać długo. Technologia produkcji najnowszych podzespołów często pochodzi z tajnych laboratoriów wojskowych, a biorąc pod uwagę szybkość z jaką komputery zdobyły sobie naszą sympatię, można podejrzewać międzynarodowy informatyczny spisek, na miarę historii znanych z serialu The X-Files. Od czasu pojawienia się pierwszych komputerów minęło już prawie 60 lat. Za pierwszy "komputer" uważa się obecnie maszynę cyfrową ENIAC (1944 rok). Ważący blisko 30 ton olbrzym używany był głównie przez wojsko USA przy opracowywaniu obliczeń balistycznych. Komputery lat pięćdziesiątych pracowały w oparciu o lampy elektronowe, przez co prędkość ich działania była niezwykle mała, a sama konstrukcja wymagała stałego chłodzenia. Na początku lat sześćdziesiątych, zaczęto masowo stosować elektronowe układy tranzystorowe, co zwiększyło znacznie wydajność jednostek.

Prawdziwa rewolucja rozpętała się jednak w połowie lat sześćdziesiątych, kiedy pojawiły się układy scalone. Współcześnie, wszelkie zmiany i odkrycia w elektronice, mają wpływ na zmianę w architekturze komputera. Miniaturyzacja, cybernetyka, kriogenika, fizyka kwantowa – rozwój i pojawienie się nowych technologii były zwiastunem wielkich przemian w krótkiej, lecz intensywnej historii krzemowego społeczeństwa. I tak jest do dzisiaj. Komputer w domu, biurze czy w szkole staje się coraz częściej jednym z podstawowych urządzeń. Czasy, gdy używało się go tylko do pisania listów, sprawozdań czy prowadzenia rachunkowości dawno minęły. Dzisiaj na komputerze możemy posłuchać muzyki, obejrzeć film zapisany w cyfrowej jakości na płycie DVD i zagrać w jedną z wielu wspaniałych gier.

Pole do popisu mają ludzie kreatywni. Graficy, muzycy, programiści często nie potrafią pracować bez wydatnej pomocy komputera. Architekci, inżynierowie i naukowcy traktują go jako narzędzie pracy. Ile możliwości – tyle dróg wykorzystania i tylko od potrzeb zależy,

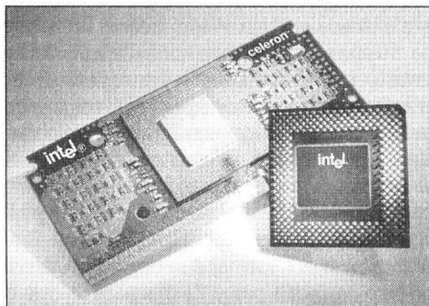
czy wystarcza nam Pentium III 500 MHz, czy poczciwe 386DX 33 MHz. Kiedy decyzje względem zakupu komputera zapadną, nie poddawaj się emocjom. Tutaj liczy się przede wszystkim zdrowy rozsądek i stan znajomości rynku komputerowego. Wybierając byle który sklęp lub firmę, możesz stać się posiadaczem sprzętu przestarzałego, źle skonfigurowanego, o wadliwej konstrukcji. Marka komputera nie jest najważniejsza. Liczą się dobrze dobrane, współdziałające ze sobą podzespoły i właściwa konfiguracja. Czy można samemu dobrze złożyć komputer? Oczywiście że tak – wymagane jest tylko posiadanie wszystkich potrzebnych nowoczesnemu PC-towi podzespołów i odrobina sprawności w palcach. Co w komputerze, przygotowanym na nadejście nowego tysiąclecia znajdować się powinno ?

1. CO PISZCZY W TRAFFIE ?

Procesor

Jeszcze kilka lat temu procesor kojarzył się ze zwykłym scalakiem,wyposażonym w szereg nóżek ułatwiających mocowanie. Wraz z rozwojem techniki zmieniała się konstrukcja procesora, który dzięki wykorzystaniu osiągnięć w miniaturyzacji półprzewodników i tranzystorów, rósł w siłę. Dzisiejsze układy Pentium II i Pentium III zawierają blisko 10 mln. tranzystorów. Większa ilość tranzystorów to większa moc przerobowa, większy pobór energii i większe problemy z chłodzeniem chipu. Intel, firma wiodąca na rynku procesorów dla maszyn PC, wypuszczając Pentium II, postawiła na nowatorskie rozwiązanie – gniazdo procesora zwane SLOT-1. Układ umieszczony jest na drukowanej płytce, wyposażonej ponadto w pamięć podręczną Cache. Całość znajduje się w estetycznie wykonanej czarnej obudowie wyposażonej (w modelach BOXED) w funkcjonalny radiator i wiatraczek. Główny przeciwnik Intela, AMD, rozpoczął prace nad zamrażaniem swoich układów i zamykaniem ich w obniżającej temperaturę, kriogenicznej konstrukcji. Na razie Intel ma przewagę nad swoim konkurentem. Istotny wpływ na to ma globalna kampania reklamowa, której AMD może tylko pozazdrościć. AMD ze swoimi procesorami serii K6 ma niezachwianą pozycje u posiadaczy starszych płyt głównych wyposażonych w gniazda typu Socket-7. Czas jednak biegnie nieubłaganie, a inwestowanie w technologię znaną od 2 lat jest dzisiaj tylko stratą pieniędzy.

Jeśli już Pentium, to jakie? Na rynku znajdują się obecnie trzy wersje procesorów Celeron i dwie wersje Pentium II. Pentium II możemy podzielić na modele pracujące z szyną 66 i 100 MHz. Te drugie wymagają zastosowania płyty głównej z chipsetem BX, który potrafi obsługiwać także procesor Pentium III. Procesory Celeron powstały w wyniku zapotrzebowania rynku, stały się tańsza alternatywą dla podbijającego świat Pentium II. Posiadały jednak pewną drobną usterkę – nie miały podręcznej pamięci Cache. Sytuacja poprawiła się wraz z serią A, wyposażoną w 128 KB cache. Niestety, wielka fala powszechnego przetaktowywania i przestrajania częstotliwości pracy zegara zmusiła firmę Intel do wypuszczenia kolejnej serii z blokadą mnożnika. Najnowszy procesor – Pentium III, jest poprawionym klonem dwójki. Wykorzystujące 70 nowych instrukcji MMX i oparte o nowe 128 bitowe rejestry instrukcje SIMD

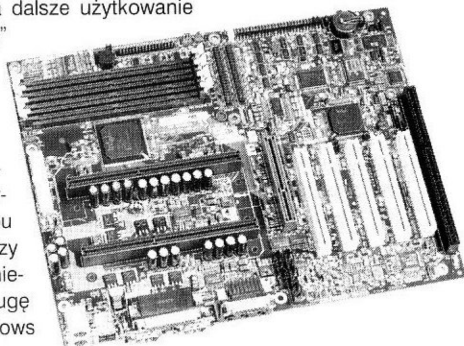


(umożliwiające przetwarzanie z dużą prędkością grafiki 3D, danych Video i Audio) Pentium III staje się kolejnym kamieniem milowym, o który potknąć się może konkurencja. Wybierając procesor, nigdy nie kierujcie się jego prędkością. Czasami warto zaoszczędzone pieniądze przeznaczyć na więcej pamięci, czy szybszy i większy dysk twardy.

Płyta główna

Płyta główna to podstawa każdego nowoczesnego PC. O ile procesor można z powodzeniem nazwać sercem komputera, o tyle płytę możemy porównać do kręgosłupa spinającego wszystkie elementy w sprawną i funkcjonalną całość. Płyta główna roku 1999 powinna spełniać specyfikacje PC 99, ustalaną co roku przez dwóch gigantów przemysłu komputerowego - Microsoft (rynek software) i Intel (rynek procesorów). Możliwość taktowania procesora z częstotliwościami 100 MHz i wyższymi pozwalają przetaktowywać (teoretycznie) procesor do ponad 700 MHz.

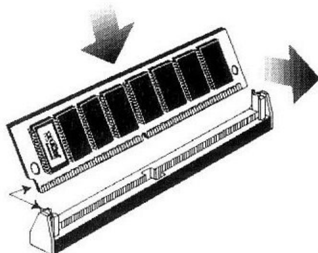
Overclocking jest jednak praktyką, która unieważnia umowę gwarancyjną pomiędzy firmą produkującą procesor a jego końcowym odbiorcą. Na płycie głównej powinny znajdować się gniazda szyn PCI (optymalnie 5), gniazda ISA, wolne sloty na pamięci typu DIMM (pogrupowane w banki), gniazdo AGP, gniazdo procesora. Płyta powinna także posiadać wyprowadzone gniazda i porty: Serial (x2), LPT, PS2 (x2), USB (x2). USB to najciekawsze rozwiązanie ostatnich lat. Universal Serial Bus jest portem zaprojektowanym do użytku przez urządzenia zewnętrzne. Duża prędkość przesyłu danych (ponad 12 Megabitów) oraz możliwość obsługi peryferiów takich jak modemy (zewnętrzne), joysticki, myszki, skanery, drukarki stawia pod znakiem zapytania dalsze użytkowanie portów COM i LPT. Drugą "nowinką" techniczną jest opracowany już blisko cztery lata temu port AGP (Accelerated Graphics Port). Następca szyny PCI powstał z myślą o poprawieniu wydajności graficznej komputerów PC, co stało się możliwe dzięki udostępnieniu karcie graficznej bezpośredniego dostępu do pamięci komputera. Dla posiadaczy Windows 95 OSR2 i niższych wersji istnieje specjalna łatka poprawiająca obsługę AGP i wynikające z niej błędy. Pod Windows 98 wszystko działa prawidłowo.



Pamięć

Pamięć w komputerze służy do przechowywania informacji. Najczęstszy błąd jaki popełniają początkujący komputerowcy polega na myleniu pamięci RAM z ilością miejsca na dysku twardym. RAM to skrót od Random Access Memory (Pamięć Swobodnego Dostępu). W nowoczesnych komputerach możliwe jest wykorzystywanie RAM-u przez inne komponenty komputera, takie jak karty graficzne czy dźwiękowe.

Pamięć RAM w nowoczesnych komputerach składa się z modułów DIMM, taktowanych z częstotliwością



od 83 do 100 MHz. Dla komputerów wyposażonych w płytę główną z chipsetem BX zaleca się stosowanie pamięci w standardzie PC-100 o czasie dostępu 7 nanosekund. Od ilości pamięci w naszym komputerze zależy bardzo dużo: czas wgrywania poszczególnych aplikacji oraz ich działanie. Standardem na dziś jest 64 MB pamięci, ale dobrze byłoby rozszerzyć je o następne 64 MB. Wszystko jest oczywiście kwestią ceny i możliwości kupującego.

Dysk twardy

Dysk HDD (Hard Disk Drive) jest jednym z podstawowych elementów komputera. To tu umieszczony jest zwykle system operacyjny i najczęściej używane gry/programy. O jakości dysku decydują parametry takie jak: prędkość obrotowa talerzy, prędkość zapisu i odczytu danych oraz czas dostępu.

Obecnie standardem są dyski twarde o pojemności 3 GB – 5 GB. Ważne jest, by zarówno dysk jak i płyta główna współpracowały ze sobą wykorzystując wspólny tryb pracy. Najpopularniejsze obecnie systemy to PIO4, umożliwiający przesyłanie danych z prędkością 16 MB/s, Ultra DMA 33, pozwalający na osiągnięcie przesyłania danych z prędkością 33 MB/s oraz UltraDMA 66, na którego praktyczne zastosowanie jeszcze długo poczekamy. Bardziej wymagającym użytkownikom poleca się do profesjonalnych zastosowań dyski SCSI, korzystające z szerszego pasma przesyłania danych, niż oferuje interfejs IDE.

Stacja dyskietek

Najstarszy, stały element komputera – mimo masowej ekspansji napędów CD-ROM.

Dyskietki odchodzą powoli w zapomnienie, ich pojemność nie pozwala przenosić dużych zbiorów danych, do czego doskonale natomiast nadają się płyty CD-R i CD-RW. Są jednak rozwiązaniem tanim, dzięki czemu utrzymują popularność.

3,5-calowy, magnetyczny krążek mieści w zależności od gęstości zapisu od 720 kb do 1,44 MB danych. Standard dużych płaskich dyskietek 5,25 o pojemności do 1,2 MB danych wyszedł praktycznie z użycia.

Napęd CD

Kiedy Phillips zainteresował się technologią laserową, wszyscy odetchnęli z ulgą. Koncern ten miał już na swoim koncie technologie zapisu taśmy magnetycznej, technologie kodowania obrazu (PAL) i szukał nowej drogi ekspansji. Laser wynaleziony przez inżynierów Phillips'a trafił na początku do odtwarzaczy CD-Audio.

Wraz z rozwojem techniki komputerowej i multimediów laserowe odtwarzacze wtargnęły do świata domowych PC. Pierwsze odtwarzacze wymagały użycia specjalnego kontrolera, dodawanego jako interfejs na osobnej karcie ISA. Ich prędkość regulowana była transferem przepływu danych muzycznych (w przybliżeniu 150 kb/s, chociaż cyfrowe dane tak naprawdę biegną z prędkością ponad 170 kb/s).

Dzisiaj standardowy napęd CD powinien pracować z prędkością 24-50X, powinien sprawnie odczytywać krążki CDR, CD-RW, CD-A, CD-I (Video CD, Video MPEG), CD-XA (multiformat).



Napęd zwykle podłączany jest przez port IDE, posiada dwa rodzaje wyjść Audio – w standardzie analogowym i cyfrowym (z czego korzystają posiadacze lepszych kart dźwiękowych). Duży wpływ na przydatność napędu ma prostota obsługi. Pioneer – firma znana i lubiana jako producent sprzętu grającego dla samochodów osobowych – dodała PC-towym napędom mechanizm autopołykania płyty. Ich CD-ROMy nie posiadają więc typowej tacki, lecz płaski otwór powleczony filcem, przez który napęd pobiera płytę. Jest to najciekawsze rozwiązanie zaaplikowane konstrukcjom odtwarzaczy od czasu wprowadzenia interfejsu ATAPI i pierwszy odważny krok w celu zmiany wizerunku typowego odtwarzacza.

Napęd DVD

DVD to skrót od Digital Versatile Disc – nośnika danych nowej generacji, należącego do rodziny płyt kompaktowych. Płyta zapisana jednostronnie mieści ponad 4GB danych. Dwustronna – dwa razy więcej.

A jeśli płyta jest jeszcze dwuwarstwowa? Tak, 17 GB danych to na razie maksymalna ilość miejsca oferowanego przez standard nowej płytki. DVD zostało stworzone dla potrzeb nowoczesnego kina domowego, gdzie królowały do tej pory magnetowidy. Cyfrowo zapisany obraz, dźwięk wysokiej jakości i... wymagania stawiane przed nowymi użytkownikami. System dźwiękowy w systemie Dolby Digital 5.1, specjalny Tuner połączony najczęściej ze wzmacniaczem, panoramiczny telewizor 100 Hz i dużo wolnego miejsca w pokoju. Technika ciągle idzie naprzód, a naszymi warunkami lokalowymi nie bardzo interesują się specjaliści zza wielkiej wody. Za dobry stacjonarny sprzęt dla Domowego Kina należy dzisiaj zapłacić od 10 do 30 tysięcy PLN.

DVD wtargnęło więc do komputerów. Sam napęd z wyglądu nie różni się specjalnie od standardowego CD-ROMu. Podłącza się go zwykle przez ten sam interfejs, posiada wyjścia audio; w czym tkwi w takim razie tajemnica domowego kina na komputerze? O tym niżej, należy jednak wspomnieć iż obecnie DVD, podobnie jak CD-ROM, przechodzi wiele transformacji. Prędkość napędu określa się za pomocą symbolu aX/bX, przy czym a to prędkość działania w trybie DVD (obecnie króluje szóstka – czyli 6500 kb/s), b zaś to prędkość w trybie działania jako zwykły CD-ROM (obecnie najczęściej x32). Oprócz DVD-Video, istnieją jeszcze formaty DVD-Audio, pozwalające przechowywać muzykę, DVD-RAM i DVD-ROM – do przechowywania informacji (czyli danych). Granicą nie do przejścia dla wielbicieli zapychania 17 Gigabajtowych krążków są z pewnością wysokie koszty napędów i brak ujednoliconego standardu zapisywania danych.

Dekoder DVD

Pierwsze dekodery filmowe pojawiły się już ponad 5 lat temu. Nie były to jednak "zabawki" na miarę dzisiejszych, lecz profesjonalne karty służące do kompresji i dekompresji danych Video w czasie rzeczywistym. Dzisiaj, kiedy na rynek wkroczyły napędy DVD wraz z ideą komputerowego kina, jak grzyby po deszczu zaczęły pojawiać się karty dekodujące obraz oraz dźwięk zapisany na płytach nowej generacji.

Karta dekodująca obraz w standardzie DVD Video, podłączana jest zwykle do karty graficznej w komputerze za pomocą kabelka VGA lub gniazda S/VHS (spotykane bardzo rzadko). Dźwięk wyprowadzany jest z karty za pomocą standardowego gniazdka mini Jack lub cyfrowego gniazda S/PDIF. Dzięki temu drugiemu, możemy podłączyć komputer do profesjonalnego zestawu Home Theatre.

Nasz dekoder powinien posiadać dwa wyjścia obrazu: S/VHS i RCA – do przesyłu danych video wprost na ekran Telewizora. Komputer jako odtwarzacz DVD? Jeśli nie mamy

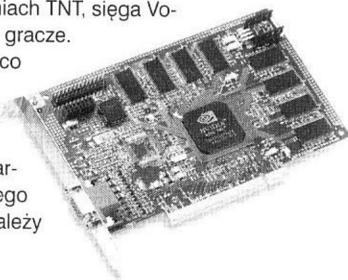
w planach wydatków na duży zestaw Kina Domowego – jak najbardziej. Obecnie, kupując dekoder DVD, możemy zdecydować się na zakup tak zwanego COMBO – czyli połączenia dekodera z karta graficzną.

Karta graficzna

Obraz widoczny na monitorze tworzony jest przez kartę graficzną, tkwiącą grzecznie w jednym ze slotów komputera. Karta graficzna przez długie lata była bardzo lekceważonym elementem komputera.

Wraz z nadejściem Pentium pojawiła się technologia PCI i coś się ruszyło. Akceleracja grafiki 2D, wyświetlania filmów Video w oknie, sprzętowa regulacja parametrów pracy karty i monitora – kilka lat temu wszystko to rzucało na kolana. W dzisiejszych czasach odchodzi się od idei sprzed 3 lat. Karta graficzna to już nie tylko superszybki akcelerator 2D ale i superwydajny akcelerator trzeciego wymiaru.

Akceleratory 3D funkcjonowały przez lata jako dodatkowe rozszerzenia, które wymagały karty matki. Dzisiaj przykłady firm Nvidia, 3Dfx, S3 i ATI pokazują, że era dokładania kart skończyła się. Najpopularniejsze obecnie chipsety to: Nvidia Riva TNT / TNT2, 3Dfx Voodoo Banshee / Voodoo 3, S3 Savage 3D / Savage 4, ATI Rage 128. Wszystkie wymienione współpracują z gniazdem AGP i wykorzystują jego możliwości. Wszystkie posiadają sprzętową akcelerację grafiki 2D/3D na zadowalającym poziomie, przy czym po nieformalną królewską koronę, spoczywającą do tej pory na skroniach TNT, sięga Voodoo 3. Wyboru w tym przypadku, jak zwykle, dokonają gracze.



Karta graficzna dzisiejszego PC powinna posiadać co najmniej 8 MB pamięci i obsługiwać rozdzielczość 1024x768 w 32 bitach przy odświeżaniu 75-85 Hz. Układ sterujący pracą karty, RAMDAC, nie powinien pracować z częstotliwością niższą niż 230 MHz. Dobra karta graficzna nie gwarantuje jednak sprawnego i dokładnego wyświetlania obrazu – przy zakupie komputera nie należy oszczędzać na monitorze.

Akcelerator 3D

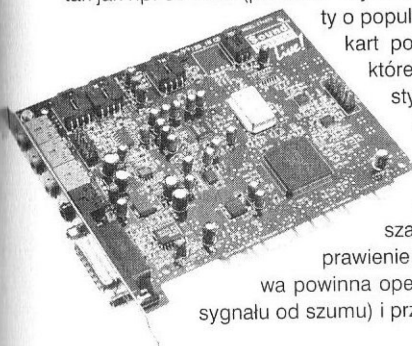
Akcelerator grafiki 3D stał się standardowym elementem wyposażenia komputera PC dla gracza. Akcelerator ma zwykle formę Add-On Board – dodatkowej karty, przyłączanej do pierwotnego adaptera graficznego, najczęściej za pomocą zewnętrznego kabla VGA. Akcelerator posiada własny procesor graficzny, wspomagający obróbkę grafiki 3D i efektów wykorzystywanych w grach – takich jak Alpha Blending, Bump Mapping, Multi Texturing, Fogging czy Antialiasing. Akcelerator ma za zadanie odciążyć jednostkę obliczeniowa komputera, która w tym czasie może zajmować się innymi zadaniami.

Karta dźwiękowa

Pierwszy układ dźwiękowy zastosowany na karcie muzycznej należał do Yamahy. Chip OPL-2 doskonale sprawował się jako 12 głosowe serce karty AdLib. AdLib GOLD posiadał już syntezator 20 głosowy (OPL-3) ale wciąż daleko było tej konstrukcji do kart, jakie znamy dzisiaj. Jedną z pierwszych firm, która zdecydowała się użyć przetworników cyfrowo analogowych, była Creative Labs (dzisiejszy gigant na rynku multimediów). Sound Blaster – flagowy oręż Creative Labs – stał się przełomem i ustanowił rynkowy standard.

Karty dźwiękowe początkowo pracowały z częstotliwością ośmiu bitów – nikt nie zwracał wtedy jeszcze uwagi na denerwujący szum i skwierczenie w głośnikach. Komputery mówiły, strzelały, śpiewały, a na poprawę jakości trzeba było czekać do czasu pojawienia się SB 16. Syntezator OPL-3, wspomagany przetwornikami Analog / Digital i Digital / Analog, przestawał wystarczać a muzyka coraz częściej zapisywana była w standardzie CD-Audio na płytach CD. Pojawienie się na rynku Kanadyjskiej firmy GRAVIS (specjalizującej się w przystawkach do gier) z kartą Ultrasound, wstrząsnęło komputerowym światkiem. Oto pojawił się prawdziwy konkurent, wyposażony we własna pamięć i wspaniałe banki brzmień (pochodzące nota bene z wytwórni I&I Sound Studio Production).

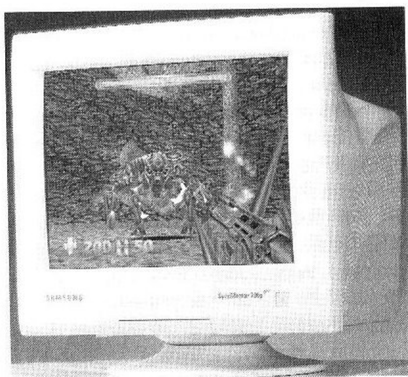
Rozpoczęła się kolejna era... Era syntezy WaveTable, wykorzystującej procesor DSP, sample przechowywane w pamięci kart dźwiękowych i możliwości plików MIDI. Krótko po wypuszczeniu karty Ultrasound PNP (która do dzisiaj żyje w komputerowym Undergroundzie) GRAVIS wycofał się z karcianego biznesu. Końcówka lat dziewięćdziesiątych to rozwój technologii dźwiękowej na niespotykaną wcześniej skalę. Creative wraz z SB AWE 64 / Gold wprowadza programowalna syntezę Wave Guide, po czym wykupuje dwie potężne firmy rynku muzycznego – Ensoniq i EMU. Zakup ten zaowocował w 1998 roku wypuszczeniem przełomowej dla CL, karty SB Live! – zbierającej po raz pierwszy od czasów starusieńskiego SB same pochlebne opinie. Najnowsze karty dźwiękowe mają się czym pochwalić. Posiadają zwykle własne systemy generowania wirtualnej przestrzeni wokół użytkownika – tak jak np. SB Live! (procesor – syntezator EMU10K1) czy Diamond Monster MX3000 (oparty o popularny procesor Aureal Vortex 2.0). Większość nowych kart posiada możliwość podłączenia czterech głośników, które ustawione wokół gracza, symulują w bardzo realistyczny sposób prawdziwie trójwymiarową przestrzeń. Szkoda że jedynie w grach, i to tych brutalniejszych.



Kupując kartę dźwiękową, należy zwrócić uwagę na gniazda wyjściowe i ich pokrycie. Karty dla snobów zwykle posiadają wyjścia pokryte mieszanina srebra i złota (KORG I212/IO), co powoduje poprawienie jakości emitowanego sygnału. Dobra karta dźwiękowa powinna operować współczynnikiem S/NR około -85 dB (odstęp sygnału od szumu) i przenosić dźwięk w zakresie od 20Hz do 25 KHz.

Monitor

Monitor to jeden z najważniejszych elementów domowego zestawu komputerowego – często niedoceniany. Długotrwałe wpatrywanie się w maskę kineskopu ma degenerujący wpływ na stan naszych oczu, dlatego wybierając odpowiedni do naszej pracy egzemplarz powinniśmy zwrócić uwagę na kilka szczegółów.



Wielkość ekranu decyduje zwykle o możliwościach elektroniki zaszytej we wnętrzu monitora, nie zawsze jednak powinniśmy się kierować tylko i wyłącznie rozmiarem. Aby nie męczyć oczu monitor w wybranej przez nas rozdzielczości powinien odświeżać za-

wartość ekranu ze stałą częstotliwością 85Hz. Jeśli pracujemy w rozdzielczości 1280x1024 w 32 bitach koloru, musimy wybrać model respektujący takie wymagania. Ważna jest także "ziarnistość" wyświetlanego obrazu - czyli rozmiar tak zwanej plamki (pojedynczych punktów z których składa się wyświetlany obraz). Standardowy rozmiar plamki dla monitorów 17 calowych to 0,27 mm. Im wartość ta jest niższa - tym lepiej dla odbiorcy.

Niezwykle ważne jest wyposażenie monitora w funkcje konfiguracyjne, dostępne za pomocą przycisków, pokręteł lub systemu OSD (On Screen Display). Wśród nich powinny znajdować się: korekcja rozmiaru oraz pozycji obrazu, korekcja temperatury wyświetlanych barw, opcja rozmagnesowania maski monitora (degaussing) oraz możliwość korygowania zniekształceń trapezoidalnych i kulistych. Monitor, oprócz standardowego gniazda VGA, może posiadać wyjścia typu BNC - wymagające podłączenia aż pięciu osobnych przewodów. Każdy z nich odpowiada za przesyłanie osobnej z barw (RGB) oraz parametry odświeżania obrazu w pionie i poziomie. Rozwiązanie to gwarantuje lepszą jakość odbioru obrazu, jednak zaleca się je tylko osobom pracującym w wysokich rozdzielczościach (1280x1024 i wyżej).

Klawiatura

Klawiatura to jedno z najmniej dynamicznie rozwijanych peryferiów komputerowych. Nikt nie pamięta już starych, ciężkich keyboardów z miękko chodzącymi klawiszami. Standardowe modele, zaopatrzone w 101-102 klawisze odchodzą powoli w zapomnienie, przepędzane przez nowoczesne klawiatury, wyposażone w szereg nowych funkcji. Na nowoczesnej klawiaturze znajdziemy szereg klawiszy pod które możemy podstawić dowolnie wybrane skróty komend z systemu Windows, a nierzadko natkniemy się nawet na wbudowany głośnik czy mikrofon. Nie ma obecnie producenta który nie oferowałby ergonomicznie wyprofilowanej konstrukcji, mającej zapewnić komfort naszym nadgarstkom. Wśród setek klawiatur, godnymi polecenia są zestawy firm Microsoft i Logitech.

Prawda - za ich cenę można nabyć kilka zwykłych klawiatur i myszek. Jednak jeśli chodzi o ergonomię i satysfakcję z użytkowania peryferiów klasy High-End, nie mają sobie równych.

Klawiatura dla PC w systemie ATX powinna być zakończona wtyczką PS2 zwaną także czasami IBM lub Mini DIN. Rozwiązanie takie jest o wiele bardziej funkcjonalne niż w przypadku starego portu Serial i mocowania "na śrubę".

Mysz i Kot

Mysz to małe, poręczne i bardzo często pomijane przy zakupach urządzenie, łączące człowieka z komputerem. Szczególnie jeśli na komputerze działa graficzny system operacyjny wymagający stałej interakcji z użytkownikiem. Trójprzyciskowa myszka o wyprofilowanej powierzchni ułatwiającej ułożenie dłoni, powinna lekko poruszać się po padzie lub innej płaskiej powierzchni. Kulka w myszce rolkowej nie powinna być twarda ani za miękka, bo może wtedy zbierać o wiele więcej brudu, co powoduje drobne usterki w działaniu rolek i całego mechanizmu napędowego. W myszkach optycznych, odbijających od specjalnego pada promień światła, należy dbać o czystość soczewek i utrzymanie powierzchni podkładki w stanie nienaruszonym. Mysz optyczna jest o wiele trudniejsza w utrzymaniu, chociaż gwarantuje większą precyzję działania. Rozdzielczość optyczna zwykłej myszki wynosi w zależności od modelu - od 500 do 2000 DPI (odczytywanych punktów na cal kwadratowy). W przypadku myszy optycznej wartość ta osiąga liczbę 7000.

Wielkim bratem komputerowych myszek jest żyjący w ich cieniu Trackball zwany potocznie Kotem. Trackball nie wymaga dużej ilości wolnego miejsca na biurku ponieważ poruszanie kursorem na ekranie komputera uzyskiwane jest poprzez toczenie i przesuwanie

palcami kulki, która przekazuje swoje ruchy poprzez rolki lub specjalne czujniki elektromagnetyczne. Kot spisuje się dobrze wszędzie tam, gdzie jest mało wolnego miejsca. Nowoczesne Zwierzaki posiadają gniazda w tym samym standardzie co klawiatura (PS2) i są gotowe do pracy, zaraz po uruchomieniu komputera.

Obudowa

Wszystkie elementy opisane powyżej (z wyjątkiem myszy i klawiatury) kończą swój żywot, zamknięte w metalowej lub plastikowej skrzynce nazwanej wiele lat temu Jednostką Centralną (Main Unit).

Obudowy podzielić możemy na trzy grupy: Desktop to pozioma obudowa – rzadko obecnie spotykana, szczególnie w wersji ATX; Tower – pionowa konstrukcja, obecnie standard rynkowy; Slim – duch z przeszłości, którego należy się wystrzegać: pozioma i bardzo niska obudowa wymagająca specjalnych kart rozszerzeń.

Dostępność i mnogość ubranek dla naszego PC nie pozwala opisać każdego wzorca z osobna. Wszystkie jednak posiadają kilka cech wspólnych. Zdejmowana płyta górna, zdejmowane płyty boczne, wysuwana na szynie rama ukazująca wnętrze komputera – tak wygląda obudowa wysokiej klasy za która przyjdzie nam słono zapłacić. Wolne od nierówności krawędzie metalowych elementów pozwolą nam uniknąć przypadkowego upuszczenia krwi a łatwo dostępne śruby i szyny dla mocowania napędów, zapewnią bezstresowy montaż. Moc zasilacza jaki znajdziemy w obudowie waha się obecnie od 200 do 250 W i w zupełności wystarcza do podłączenia i uruchomienia wszystkich wymienionych składników komputera. Na tylnej ścianie obudowy znajdują się otwory wyprowadzające gniazda umocowane na płycie głównej oraz wolne sloty, w których pojawią się śledzie kart rozszerzeń. Na przedniej ściance znajdują się kieszenie, w które instalujemy napędy CD-ROM, DVD ROM, FDD lub stacje dokującą dla twardego dysku.

Ostatnim stałym elementem frontowej ścianki obudowy są przyciski Power i Reset, które powinny być łatwo dostępne dla użytkownika. Spotykany czasem przycisk Turbo w zamierzchłych czasach służył do obniżania częstotliwości pracy zegara procesora – dzisiaj jest jedynie niewykorzystywanym reliktem przeszłości.

FILL IN: IDZIEMY NA ZAKUPY!

Po dokonaniu wyboru elementy komputera można (a raczej należy) zakupić w sklepie oferującym nam najlepsze warunki cenowe, serwis i miłą obsługę. Zadaniem handlowca pracującego dla "profesjonalnej" firmy jest zachęcić klienta do zakupu jak najlepszego towaru. Niestety – często można paść ofiarą zwykłego sępa, który wciska sprzęt "najlepszy istniejący na rynku" i najdroższy. Nie oznacza to że dobre komponenty kosztują grosze – wręcz przeciwnie, za markę trzeba słono zapłacić. Sprzęt można zakupić także na jednej z wielu krajowych giełd sprzętu komputerowo-elektronicznego. Chociaż na giełdach zwykle pojawiają się przedstawiciele firm i sklepów, dorabiający sobie na boku, należy pilnować takich drobiazgów jak rachunek uproszczony (jeśli jest potrzebny) czy gwarancja na zakupione elementy. Gwarancją bywa zwykle Sticker (mała naklejka z zaznaczona datą sprzedaży i logo firmy-sprzedawcy) naklejany w widocznym miejscu. Nie oznacza to, iż kupujący nie ma prawa do pisemnej gwarancji, która w razie kłopotów daje nam 100-procentową pewność uzyskania serwisu.

Jeśli zamierzamy kupić wszystkie komponenty naszego komputera u jednego sprzedawcy możemy spróbować wynegocjować korzystne warunki obniżki. Zwykle wynoszą one od 3 do 5% zakupionego sprzętu – w zależności od zestawu, jaki sobie zażyczymy.

2. SKŁADAMY PECETA

Przygotowania

Zakupy dokonane. Należy teraz znaleźć miejsce w którym dokona się rytuał złożenia komputera. Miejsce nie może być wilgotne (wilgoć może zaszkodzić co poniektórym elementom) i brudne, temperatura powietrza nie powinna przeszkadzać składającemu. Co będzie potrzebne do pracy? Śrubokręt typu krzyżak (rozmiar 4-3), opaska elektrostatyczna lub uziemiony metalowy przedmiot (np. kaloryfer), odprowadzający niepożądane ładunki z naszych dłoni i całkowicie bezstresowe podejście do rytuału złożenia. Wokół składania PC krąży wiele legend, traktujących o tym, że całkowity amator składając komputer na pewno coś zepsuje. Bajki na bok. Nie ma nic wspanialszego niż własnoręcznie złożony PC, który wyszedł spod rąk właściciela. PC, którego każdy element, każda podkładka i śrubka jest nam znana. Warto przygotować sobie plastikowy worek na wszystkie niepotrzebne pudełka, torebki i zbędne elementy obudowy i zwrócić uwagę na prawidłowe oświetlenie stanowiska montażowego. Na koniec pozostaje tylko jeszcze umyć i dokładnie wysuszyć dłonie. Można zaczynać...

Step 1

Na pierwszy ogień idzie obudowa. Po wyjęciu z kartonowego pudła i rozpakowaniu, należy zająć się śrubkami przytrzymującymi boczne ścianki w tylnej części. Po zdjęciu lub wysunięciu pokrywy i wyjęciu z wnętrza obudowy dodatkowych akcesoriów (kable i śrubki), należy zainteresować się metalową, boczną ścianką która za chwile stanie się nośnikiem dla płyty głównej. Po odkręceniu bocznej płyty, można obejrzeć dokładnie wnętrze obudowy i zapoznać się z wystającymi z zasilacza kablami. Wśród nich znajdują się wtyczki dla gniazdek czterobolcowych (stacje dyskietek, HDD, CD-ROM, DVD) i podłużna wtyczka do gniazda zasilającego płytę główną. Z samej obudowy wyprowadzone są jeszcze cienkie kabelki zakończone plastikowymi nasadkami, które umożliwiają korzystanie z przycisków Power On, Reset, z diody HDD i zamontowanego wewnątrz obudowy głośniczka. Zanim zabierzemy się do mocowania płyty głównej powinniśmy rozpakować torebkę z ramiączkami do mocowania procesora Pentium II. Ramiączka należy przykręcić (najczęściej od góry) do plastikowej podkładki tak, aby znajdowały się po obu stronach gniazda SLOT-1. Po wykonaniu tego manewru możemy rozpakować procesor i sprawdzić prawidłowość naszej konstrukcji.

Czas zająć się płytą główną i przymocowaniem jej do odkręconej wcześniej, metalowej ścianki. W metalowej podkładce znajdują się otwory, w które należy wkręcić mosiężne śrubki o nasadzie zakończonej gwintem. Na rogach ścianki – podobnie jak na rogach płyty głównej komputera znajdują się czasem otwory ułatwiające montaż za pomocą plastikowych podstawek. Podstawki najpierw mocujemy na metalowej ściance, a następnie powoli nakładamy na to płytę główna komputera, pozwalając zadziałać plastikowym zatrzaskom. Teraz, używając śrubokręta, gwintowanych śrubek i podkładek, możemy przykręcić płytę główną do metalowej ścianki. Uwaga: Nie należy dokręcać śrubek do oporu. Konstrukcja nowoczesnej płyty głównej może nie wytrzymać naprężenia jakie powstanie w wyniku zbyt silnie dokręcanej śruby. Przymocowaną do metalowej ścianki płytę należy wyposażyć jeszcze w zakupioną kość pamięci i procesor.

Moduł wsuwamy w zamocowaną konstrukcję tak, by płytka na której jest procesor bezboleśnie znalazła się w gnieździe SLOT-1. Po wepchnięciu plastikowego modułu wystarczy jeszcze uaktywnić mechaniczną blokadę pozycji procesora przez przesunięcie plastikowych suwaków umiejscowionych na bokach lub na szczytach każdego z ramiączek. Zainstalowany z procesorem Cooler należy teraz podłączyć do źródła zasilania znajdującego się nieopodal gniazda SLOT-1.

Przed rozpoczęciem kolejnego etapu do zamontowania pozostała jedynie pamięć. Znajdujemy sloty banków pamięci (najczęściej naprzeciw procesora) i mocujemy moduł DIMM w pierwszym wolnym Banku (oznaczenie Bank 0). Instalowanie modułu wymaga stalowych nerwów. Plastikowe blokady gniazdek pamięci należy lekko uchylić, po czym wcisnąć sam moduł, zwracając uwagę na odpowiednie jego ułożenie wobec wycięć w gnieździe. Gdy moduł zostanie pomyślnie zainstalowany, możemy zabrać się do konfigurowania ustawień na samej płycie.

W instrukcji obsługi zakupionej płyty głównej znajduje się dokładny opis wszystkich funkcji i ustawień przełączników oraz jumperów dla każdego typu procesora i zastosowanej magistrali. Większość płyt posiada fabryczne ustawienia odpowiadające procesorowi Pentium II pracującemu z częstotliwością 350 MHz (zegar 100 MHz i mnożnik 3,5x). Reszta parametrów, jakie możemy ustawić za pomocą zworek jest w tym momencie nieistotna. Dawno już minęły czasy, gdy płyty główne posiadały blisko 80 par zworek do skonfigurowania.

Step 2

We wnętrzu obudowy znajdują się szyny kieszeni, w których montować będziemy stacje dyskietek, dysk twardy i CD-ROM. Na początek powinniśmy pozbawić przednią ściankę tak zwanych zaślepek, czyli plastikowych modułów zasłaniających dostęp do kieszeni. Mają one zwykle dwa rozmiary: 5,25 i 3,5 cala (o ile nie zakupiliśmy specjalnej kieszeni dla dysku, nie przygotowujemy dla niego wolnego miejsca na przedniej ściance). W celu demontażu należy delikatnie rozszerzyć boczne krawędzie przedniej ścianki i za pomocą płaskiego śrubokręta wysunąć plastikową blokadę. W większości płyt głównych znajdziemy za nią jeszcze kolejną, metalową przeszkodę. Należy w jej górną część naprzeć palcami – najlepiej od wewnątrz, co spowoduje obluzowanie się metalowego elementu. Uwaga na palce: niewłaściwie popchnięta metalowa płytka może boleśnie przyciąć palec, więc najlepiej, jeśli o pomoc poproszona zostanie osoba dorosła. Jeśli mamy już przygotowany frontowy panel obudowy możemy zabrać się za instalację dysku twardego i pozostałych napędów. Dysk twardy i CD-ROM korzystają ze wspólnego interfejsu EIDE.

Połączone jedną taśmą, wymagają odpowiedniego skonfigurowania za pomocą zworek. Dysk twardy powinien być ustawiony w tryb MASTER (ustawienie jumperów na tylnej ściance dysku objaśnione jest zazwyczaj na jego górnej powierzchni), CD-ROM natomiast powinien pracować w trybie SLAVE (ustawienie jumperów znajdziecie w instrukcji). Zarówno na dysku jak i na napędzie CDROM / DVD przy zworkach powinny znajdować się literki: C (Cable select – łączenie napędu przy wykorzystaniu specjalnego kabla), M (napęd pracuje w trybie MASTER – tak ustawiamy dysk twardy), S (napęd pracuje w trybie SLAVE – tak ustawiamy napęd CD). Pierwszy dysk twardy z zasady powinien być umieszczony w komputerze w jak najbezpieczniejszym miejscu. Możemy zainstalować go w jednym z wolnych stanowisk dla napędów 5,25 cala, lub na wolnym stanowisku dla napędów 3,5 cala (np. pod lub nad stacją dyskietek). Dysk twardy należy przymocować "elektroniką do dołu". Nie powinniśmy testować położenia pionowego i przeróżnych kombinacji rodem z akrobatyki. Dysk powinien zostać przykręcony co najmniej dwiema śrubami, gwarantującymi mu stabilną pozycję.

Czas na napęd CD-ROM lub DVD. Należy wsunąć go przez wolny otwór w przedniej ścianie obudowy, po czym zrównać go z krawędziami obudowy. Napęd przykręcamy podobnie jak dysk twardy, co najmniej dwoma śrubami po przeciwległych bokach. Podobnie postępujemy ze stacją dyskietek, tym razem wykorzystując wolną szynę 3,5 cala. Gdy wszystkie napędy zostaną pomyślnie zamocowane, możemy zająć się mocowaniem płyty głównej do obudowy komputera. Przedtem upewnijmy się, czy obudowa posiada na tylnej ściance otwory do wyprowadzenia gniazd w standardzie ATX. Jeśli nie, to odpowiedni moduł z otworami znajdziemy w wyposażeniu obudowy.

Step 3

Metalową ściankę z płytą główną należy starannie zamocować przy pomocy śrubek, przykładając uwagę do odpowiedniego dopasowania konstrukcji. Po zamontowaniu płyty można przejść do rytuału podłączania kolejnych wewnętrznych peryferiów naszego PC. Zanim jednak zabierzemy się za montaż kart rozszerzeń, powinniśmy podłączyć do płyty szereg kabli. Na pierwszy ogień kabel zasilający płytę główną. Długą wtyczkę możemy zamocować tylko w jeden sposób, w gnieździe umiejscowionym blisko tylnej ścianki obudowy – tuż przy wentylatorze. Wymaga to użycia odrobiny siły i stalowych nerwów.

Po uporaniu się z przewodem zasilającym możemy zabrać się za kabelki wyprowadzone z przedniej ścianki. Przyporządkowane im złącza znajdują się w przeciwległym rogu płyty głównej, na dole, przy przedniej ścianie obudowy. Podłączenie należy wykonać zgodnie z instrukcją – na wielu płytach występują różnice w rozłożeniu masy, dlatego nie podam uniwersalnego sposobu podłączenia przycisków Power, Reset, diody HDD i wewnętrznego głośniczka. Po uporaniu się z kabelkami możemy zająć się podłączaniem uprzednio zainstalowanych napędów. W pudełku z płytą główną znajdziemy dwie taśmy umożliwiające podłączenie napędów HDD, CD-ROM i stacji dyskietek. Na płycie głównej powinniśmy odnaleźć gniazda oznaczone symbolami EIDE 1, EIDE 2 (czasem występują jako PRIMARY i SECONDARY) oraz FDD CONTROLLER. Dysk twardy i napęd CD-ROM podłączamy do pierwszego kontrolera EIDE. W przyszłości, kolejne dwa napędy możemy podłączyć do drugiego kontrolera (Secondary). Kabel taśmy podłączamy tak, aby czerwona ścieżka trafiała w pin oznaczony cyfrą 1. W przypadku podłączania taśmy do napędów należy uważać, by czerwona ścieżka znajdowała się po stronie gniazdka na zasilanie. Końcówkę kabla należy zakładać bardzo ostrożnie, nie używając siły. Stosując przemoc wobec gniazdka EIDE na napędzie HDD lub CD-ROM, możemy doprowadzić do powyginania wystających bolców, a w efekcie – do uszkodzenia napędu. Wtyczki kabli zasilających napędy wciskamy w gniazdka uważając jednocześnie na to, by niewłaściwe manewrowanie końcówką kabla nie doprowadziło do uszkodzenia wychodzących z niej kabelków. Po podłączeniu zasilania i taśm transportujących dane z napędów możemy zabrać się za instalowanie kart rozszerzeń. Zanim zaczniemy wpychać karty w wybrane sloty, powinniśmy z tylnej ścianki obudowy usunąć niepotrzebne śledzie – wąskie, metalowe klapki blokujące wyjścia paneli kart rozszerzeń.

Po usunięciu śledzi możemy rozpocząć proces instalacji kart – zaczynając od gniazda AGP i karty graficznej. Gniazdo AGP jest najbardziej oddalone od krawędzi obudowy i jednocześnie położone najbliżej procesora. Kartę należy delikatnie przyłożyć do gniazda, jednocześnie pilnując by położenie metalowego śledzia karty odpowiadało przygotowanemu, pustemu gniazdu. Następnie kartę należy lekko pchnąć w dół, tak aby zagłębiła się w gnieździe. Za pomocą śruby o kanciastej nasadce przymocowujemy kartę do tylnej ścianki obudowy tak, by pozostała w ustalonej pozycji.

Podobnie postępujemy z kolejnymi kartami rozszerzeń, posuwając się w dół płyty głównej. Uwaga: Niektóre karty rozszerzeń mogą sprawiać kłopoty przy ich instalowaniu. Dla bezpieczeństwa należy wtedy przytrzymać w danym miejscu, o ile jest to możliwe, płytę główną tak, by nie nastąpiło przerwanie delikatnych ścieżek.

Step 4

Przed zamknięciem obudowy należy sprawdzić czy złożony komputer uda się uruchomić. Wystarczy podłączyć klawiaturę i monitor oraz kable zasilające. Jeśli monitor wyświetli poprawne informacje dotyczące naszego komputera, znajdzie (po wejściu do BIOSU klawiszem DEL) dysk twardy i spróbuje zainicjować ładowanie systemu ze stacji dyskietek – to wszystko jest w porządku. Co jednak zrobić jeśli pojawią się problemy? Przede wszyst-

kim sprawdzić wszystkie połączenia kablowe i taśmowe. Następnie – właściwy montaż kart rozszerzających. To samo dotyczy procesora i modułu pamięci. Jeśli komputer dalej nie chce wystartować, spróbujmy wymontować wszystkie karty rozszerzeń oprócz karty graficznej – być może problem leży w konflikcie pomiędzy poszczególnymi urządzeniami. Poprośmy o pomoc starszego i bardziej doświadczonego użytkownika, być może problem nie wymaga wymiany części a jedynie odrobiny magii, którą operują osoby zaprawione w składaniu komputera. To, że nie wyszło za pierwszym razem, nie oznacza że nie należy próbować ponownie. Przy sprzątaniu śmieci pozostałych po częściach komputerowych, należy zwrócić uwagę, by przez przypadek nie uprzątnąć razem z nimi potrzebnych nam dokumentów, takich jak gwarancja, faktura czy rachunek. W osobne miejsce należy też odłożyć wszelkie płyty CD i dyskietki zawierające oprogramowanie i sterowniki, które przydadzą się w momencie instalowania systemu operacyjnego.

3. STAWIAMY SYSTEM WINDOWS 98

Step 1

Prawidłowo działający komputer bez systemu operacyjnego jest niczym suche koryto rzeczne. Aby cała maszyneria, gnieżdżąca się w szarej skrzynce mogła prawidłowo funkcjonować, potrzebne jej jest odpowiednie oprogramowanie. Jaki system operacyjny wybrać? Na rynku dostępnych jest wiele dobrych systemów operacyjnych przeznaczonych dla procesorów Intelowskich (x86) a jednak najpopularniejszym z nich stał się znienawidzony przez miliony na całym świecie – Windows. Z drugiej strony, jak to mawia przysłowie: "Kto się czubi ten się lubi"... Jedno jest pewne: Microsoft nie oszczędza na wydatkach związanych z marketingiem i promocją swoich dzieci a kolejne wersje systemu Windows znajdują akceptacje takich gigantów przemysłu komputerowego jak Intergraph Systems czy Silicon Graphics Inc.

Co by nie mówić o wadach Windows, jest to system prosty i intuicyjny, wzorowany w swych ostatnich wersjach na rozwiązaniach znanych z systemu firmy Apple – MacOS. Dzięki poparciu komputerowego świata, Windows stały się obecnie podstawową platformą operacyjna dla szarego zjadacza chleba. Zawodowcy przesiadujący godzinami w sieci wybiorą którąś z wersji Linuxa, graficy lub muzycy wykorzystujący komputer tylko do twórczej pracy przesiądą się na BeOSa lub zakupią profesjonalną stację graficzną. A reszta? Reszta może z powodzeniem zainstalować Windows ponieważ są niezwykle uniwersalne i mogą podejmować wiele wyzwań.

Komputer do wszystkiego? Ależ tak. Dzisiaj, na szybkim komputerze PC, możemy zajmować się profesjonalnie obróbką grafiki, muzyki, materiału video, grać, surfować po sieci. Jest tylko jedno "ale". Wadą takich uniwersalnych komputerów jest spadek ich wydajności w stosunku do specjalistycznych maszyn i do tego każdy użytkownik PC powinien się przyzwyczaić.

Step 2

Zakupując komputer lub jego części powinniśmy zaopatrzyć się w oryginalną wersję instalacyjną systemu operacyjnego. W pudełku oprócz karty rejestracyjnej, ulotek i książeczki wprowadzającej nas w świat ikonek, znajdować się powinna dyskietka i płyta CD z wersją instalacyjną programu. Procedurę rozpoczynamy od włożenia dyskietki do stacji dysków i uruchomienia komputera. Wcześniej dobrze jest zaopatrzyć się (np. u kolegi) w dyskietkę systemową, dzięki której uruchomimy nasz dysk twardy.

Dyski twarde po włączeniu komputera nie są od razu gotowe do pracy. Należy stworzyć na nich logiczną strukturę danych, która będzie pełniła rolę nośnika informacji. Dys-

kietka powinna zawierać pliki sys.com, format.com, fdisk.com i zbiory systemowe odpowiedzialne za prace systemu. Po uruchomieniu komputera z dyskietki systemowej, należy uruchomić program fdisk, dzięki któremu możemy zdefiniować aktywną partycję dysku, ew. podzielić go na kilka części.

Po zakończeniu działania programu fdisk należy restartować komputer i pozwolić ponownie zainicjować system z dyskietki. Za pomocą komendy "format C: A:" przeniesiemy zbiory systemowe na twardy dysk. Następnie w stacji dysków umieszczamy dysk instalatora systemu Windows. Rozpocznie się proces inicjalizacji systemu i ładowania sterowników CD-ROM w standardzie ATAPI. Jeśli posiadamy napęd CD-ROM / DVD który nie zostanie znaleziony podczas startu, musimy poradzić sobie w inny sposób. Za pomocą programu dostarczonego na dyskietce do napędu CD-ROM / DVD instalujemy sterowniki dla środowiska DOS, z którego to uruchomimy procedurę instalacyjną systemu Windows 95/98. Po zakończeniu instalacji i ponownym restarcie komputera, możemy wyjąć ze stacji dysków dyskietkę systemową i pozwolić systemowi zainicjować się z dysku twardego. Po znalezieniu napędu CD-ROM / DVD możemy uruchomić z płyty procedurę instalacyjną.

Step 3

Instalator Win 98 w odróżnieniu od instalatora Win 95 nie wymaga naszej obecności i ciągłego klikania, mającego potwierdzać kolejne fazy instalacji. Jeśli system zainstalował się bez sprawiania instalatorowi problemów i znalazł samemu komponenty komputera, to po pierwszym uruchomieniu czeka nas procedura żonglowania płytami CD i dyskietkami zawierającymi niezbędne sterowniki. Kiedy system zainstaluje już kartę graficzną, znajdzie kartę dźwiękową i pozostałe urządzenia peryferyjne z wnętrza naszego PC, możemy przystąpić do nanoszenia poprawek. Klikając prawym klawiszem myszki na pulpicie i wybierając z menu pole "Właściwości" przeniesiemy się automatycznie do ustawień wyświetlania ekranu. W opcjach ustawień możemy zdefiniować odpowiadającą naszym wymaganiom rozdzielczość ekranu i liczbę wyświetlanych kolorów. Wywołując menu "Zaawansowane" otrzymamy możliwość ingerencji w częstotliwość odświeżania ekranu, ustawienia poszczególnych funkcji akceleratora, monitora czy regulację i kalibrację kolorów. Wybierając rozdzielczość pracy należy kierować się możliwościami monitora i karty graficznej. Obecnie większość dobrych monitorów siedemnastocalowych współpracując z 16 Mb akceleratorem graficznym potrafi pracować w rozdzielczości 1280x1024 w 32 bitach kolorów, przy odświeżaniu ekranu z częstotliwością 85 Hz.

Jak sprawdzić czy wszystkie elementy naszego komputera pracują w harmonii? Należy najechać myszką na ikonę "Mój Komputer" i za pomocą prawego przycisku dostać się ponownie do pozycji "Właściwości". We Właściwościach Systemu powinniśmy wybrać opcję menadżera urządzeń, dzięki któremu możemy śledzić wszelkie nieprawidłowości i konflikty sprzętowe. Jeśli przy którejś z pozycji znajduje się czarny wykrzyknik na żółtym tle, oznacza to zwykle, że sterowniki dla tego urządzenia nie zostały zainstalowane. Czerwony krzyżyk oznacza, iż urządzenie jest nieaktywne i wyłączone. Klikając dwa razy lub wybierając opcje właściwości, możemy zmienić ustawienia zasobów dla danego urządzenia, przeinstalować sterowniki lub wyłączyć, a nawet usunąć urządzenie.

Na samym końcu, po pokonaniu wszelkich problemów instalacyjnych, pozostaje już tylko zainstalować najnowszą wersję sterowników DirectX i kilka ulubionych gier. Stabilność ich działania będzie najlepszym dowodem tego, iż złożenie swojego Cyber – Harleya warte było wysiłku. Komputer tak naprawdę jest tylko bardzo skomplikowanym zestawem klocków, a któż nie lubił się nimi bawić w dzieciństwie?

Tipsy, Tricki & Cheaty

Marcin Kawa "NOL"

Cheaty są dla mięczaków, kolesi, którzy bez większego wysiłku chcą obejrzeć wszystkie wstawki FMV lub recenzentów dostających terminy "na jutro". Czasem pomagają w rozpoczęciu na pierwszy rzut oka idiotycznej gry lub robią z nas boga, ślącego setki przeciwników głęboko w piach. Z tego i kilku innych powodów wydaje mi się, że czasem warto mieć pod ręką takie K5 i "w razie awarii zbić szybkę". Oddaję więc w Wasze ręce zbiór najbardziej gorących tipsów z nadzieją, że będąc prawdziwymi graczami, "szybkę" zbijecie tylko w uzasadnionej sytuacji.



101st Airborne In Normandy

Podczas gry wpisz jeden z poniższych kodów, aby osiągnąć opisany efekt: "AngryManDinners" - żołnierze otrzymują jedzenie; "Weasel" - wszyscy żołnierze dostępni; "TraitorTraitor" - aktywny żołnierz poddaje się; "YouGoSquishNow" - zgon wszystkich Niemców; "Iknow" - odkrycie wszystkich Niemców, przedmiotów, a także wnętrz budynków.

The 11th Hour

Przeskakiwanie intra: Na ekranie ustawień monitora (ten z czachą) wpisz "PP". Następnie klikając prawym przyciskiem myszy na ekranie tytułowym omijamy intro.

1830 Railroads And Robber Barons

Podczas gry wpisz "kneelbeforeme" by włączyć CHEAT MODE. Jeśli wpisałeś kod poprawnie, usłyszysz dźwięk. Wciśnij klawisz [F11], wpisz jeden z poniższych kodów, a następnie ponownie naciśnij [F11], aby zaktywować kod. Dużo złota - "G"; Mężczyzna lub kobieta - "0103"; Krowa - "0110"; Duplikat ostatnio stworzonego przedmiotu - "C"; Pełna mapa - Ctrl + [F6].

3D Hunting: Grizzly

Podczas gry wpisz "ghbear". Strzałka będzie pokazywała miejsca, w których znajdują się misie.

A-10 Cuba

Włącz opcję "Invinsible Aircraft", a następnie podczas lotu wprowadź jeden z poniższych kodów: Wysokość +500 stóp Ctrl + Tab; Zwolnione tempo Ctrl + Tab + S; Włączenie joysticka Ctrl + Tab + X.

Airline Tycoon

Podczas gry wpisz jeden z poniższych kodów, aby uruchomić cheat:

Wybór etapu - "atmissall"; Przeskakiwanie etapów - "winning"; Dodatkowa kasa "donaldtrump"; Aktywne wszystkie pomoce "mentat"; Widoczne wszystkie loty "showall"; Rozrost lotniska "expander"; Likwidacja długów "nodebts"; Notebook "thinkpad".

Ancient Conquest

Podczas gry wciśnij Enter, wpisz "exiton", a następnie potwierdź wciskając Enter aby zdobyć 50,000 bursztynu (amber) oraz 30,000 rybek (fish).

Aquanoid

Ostatni level:
Wpisz "GYPSUM" jako hasło.

Ares Rising

Podczas gry w trybie single player wciśnij Shift + C , a następnie wprowadź kod. Po wpisaniu kodu wciśnij [Esc], aby uruchomić danego cheata. Oto i one: Nietykalność "BigAssShields"; Niewidzialność "Invisibility"; Nieskończona amunicja "ShootEmUp"; Nieskończona ilość paliwa "GoingAndGoing"; Zaliczona misja "IamTheMaster"; Likwidacja celu "DieDieDie".

Army Men 2

Podczas gry wciśnij \ aby wejść w tryb komunikacji, a następnie wpisz "!when all else fails...". Teraz możesz użyć poniższych kodów: Vulcan "!a better tomorrow"; Miny "!acme discs"; Karabin snajperski "!beautiful nikita"; End of Phoenix "!cliche ending"; Uzdrowienie "!doctor doctor"; M-80 "!fourth of july"; Nalot "!geronimo!"; Ładunki wybuchowe "!gnomish inventions"; Przegrana misja "!i give up"; Granaty "!i have a rock"; Flight mode "!jumpjets"; Niewykrywalność "!ninja arts"; Zabawa bez wyrzutni rakiet "!no rocket launcher"; Spadochroniarze "!paper dolls"; Podświetlony człowiek dostaje pięć gwiazdek "!patton's speach"; Saper "!pooper scooper"; Spray "!roach spray"; Apteczka "!rubber cement"; Nietykalność "!santini"; Cała mapa "!spidey senses tingling"; Samobójstwo "!suicide kings"; Nowa muzyka w tle "!techno"; Restart misji "!veni vidi vinci"; Miotacz ognia "!village people"; Loty rozpoznawcze "!watchtower in the sky".

Baldur's Gate

Uaktywnianie wszelakich cheatów w BG wymaga grzebania w "Baldur.ini" znajdującym się w katalogu gry. Przed cheatowaniem radzę więc zrobić sobie backup tegoż fajla.

Wiecej krwi: Aby podczas gry pojawiło się więcej motywów blood'n'gore wystarczy w wyżej wymienionym pliku dopisać linijkę: "Memory Access=100".

Cheats on: aby mieć możliwość wpisania jednego z poniższych cheatów należy w pliku Baldur.ini dodać linijkę "Cheats=1" tuż pod nagłówkiem "[Game Options]". Teraz wystarczy rozpocząć grę i wcisnać Ctrl + Tab, pojawi się ekran konsoli.Wpisz jeden z poniższych kodów uważając na małe i wielkie litery. Wpisanie cheata potwierdź wciskając Enter, a następnie Ctrl + Tab (aby zamknąć konsolę i uaktywnić kod.

Cheaty: 500 sztuk złota więcej "Cheats:Midas ();". Wszystkie przedmioty wymagane w głównym queście "Cheats:CriticalItems ();". Pojawia się sprzymierzony Drizzt (niestety nie wiem co to jest bo w BG nie grałem....) "Cheats:DrizztDefends ();". Pojawia się wrogi Drizzt "Cheats:DrizztAttacks ();". Wezwanie 10 sprzymierzonych "kurczaków" "Cheats:TheGreatGonzo ();". W inwentarzu pojawia się scroll wzywający Krowę "Cheats:CowKill ();". Obecna mapa odkryta w całości "Cheats:ExploreArea ();". Prezent w postaci: Scroll Of Stone, 5 Napojów uzdrawiających oraz 5 x Antidotum "Cheats:FirstAid ();". Przeniesienie do otwartej przestrzeni w razie utknięcia "Cheats:Hans ();"

Beavis And Butt-Head Do U

Wpisz "gosanta", a następnie wciśnij [F2] podczas gry. Wyświetli się cheat menu, które pozwala na niemal wszystko. Aby zobaczyć jak gra przechodzi się sama wybierz "Exit To Debug Mode", "Unit Tests", a następnie "Game Walkthrough".

Bernie Boulder

Oto hasła do kolejnych leveli: 1 HOLYO, 2 GTOUF, 3 GNOMO, 4 FNUFI, 5 TRULK, 6 VOLTO, 7 WUMON, 8 OLUHK, 9 ZUMBL, 10 BNOIK, 11 DRIGO, 12 ACIDA, 13 BUMSI, 14 ALOSA, 15 KNUFF, 16 NILOU, 17 MUBLO, 18 BTAGM, 19 JUMER, 20 KRUBO, 21 KREWA, 22 GORFA, 23 KNIRL, 24 HRNZF, 25 HULAM, 26 MOIRA, 27 KAYOM, 28 ZIRFA, 29 ORNIM, 30 FROBI, 31 QUOLA, 32 ZNALG, 33 EXIRO, 34 NOLIR, 35 TZULI, 36 ROLOK, 37 EPOLM, 38 URLIM, 39 KLIMB, 40 PLOFO, 41 HATZI

Blood 2: The Chosen

Podczas gry naciśnij "T" (włączenie trybu komunikacyjnego), a następnie wpisz jeden z poniższych kodów: God mode "mpgod"; Wszystkie bronie "mpkfa"; Wszystkie przedmioty "mpgoshopping"; Pełny zapas amunicji "mpammo"; Przechodzenie przez ściany "mpclip"; Max zdrowia "mphealthy"; Pokaż koordynaty "mpwhereami"; Ukryj koordynaty "mphideme"; Więcej krwi, większa

moc broni "mpbeefcake"; Wybicie wszystkich przeciwników na danym levelu "mpkillemall"; Zwiększanie prędkości "mpspeedup [1-5]"; Zwiększanie siły "mpstronger [1-5]"; Zmiana modelu gracza na: Celeba "mpcaleb"; Ophelie "mpophelia"; Ishmael "mpishmael"; Gabriell "mpgabby"; Niewidzialność "mptakeoffshoes"; Dodaje 25 punktów życia "mpnicenurse"; 300 punktów życia "mpreallynicenurse"; Dodaje 25 punktów do zbroi "mpward"; 100 punktów zbroi "mpnewcroward"; Zwiększenie siły woli (?) "mpcarbonfiber"; Triple damage Power-up "mpherkermur"; Beretta "mpberetta"; Sub-machine gun "mpsubmachinegun"; Flare gun "mpflaregun"; Shotgun "mpshotgun"; Sniper rifle "mpsniperrifle"; Howitzer "mphowitzer"; Napalm cannon "mpnapalmcannon"; Singularity generator "mpsingularity"; Assault rifle "mpassaultrifle"; Bug buster "mpbugbuster"; Minigun "mpminigun"; Cobalco laser rifle "mplaserrifle"; Tesla cannon "mpteslacannon"; Voodoo doll "mpvoodoo"; The Orb "mptheorb"; Life Leech "mplifeleech"; Bonusowe bronie "mpbeansofcoolness".

Cabela's Big Game Hunter 2

Podczas gry wpisz jeden z poniższych kodów:

Auto camera Alt + Ctrl + C
Pełne zdrowie Alt + Ctrl + H
$2,000 Alt + Ctrl + M
Włączenie oświetlenia Alt + Ctrl + L
Włączenie deszczu Alt + Ctrl + R
Włączenie śniegu Alt + Ctrl + S
Włączenie wiatru Alt + Ctrl + W

Carmaggedon 2: Carpocalypse Now

Zanim zaczniesz grzebać w plikach Carmaggedon radzę zrobić sobie backup pliku "settings.txt" znajdującego się w katalogu "data\peds".

Więcej kaski za rozjeżdżanie przechodniów: Zmień trzy cyfry przed "// Points score per ped (each level)" na trzy większe cyfry. Tym samym zmienisz ilość kabonki jaką dostajesz za zabicie każdego przechodnia.

Podczas gry wpisz jeden z poniższych kodów: Bonusowa kaska "wetwet"; Wyłączenie sztucznej inteligencji przechodniów (heheh, jazda na maksa) "lemmingize"; Szybcy przechodnie "fastbast"; Koniec wyścigu "smartbastard"; Śliskie koła "wotatwatami"; Darmowe naprawy "tingting"; Grawitacja jak na księżycu "mooningminnie"; Przechodnie popadają w panikę (ciekawe dlaczego:) "mrmainwaring"; Pinball mode "tilty"; Mutanty "stiffspasms"; Wyłączenie zegara "stopsnatch"; Zdolność do jazdy pod wodą "watersport"; Jazda po murach "stickytyres"; Przechodnie mają głupie głowy "goodhead"; Jazda po pijaku "eveningoccifer"; Time bonus "timmytitty"; Spawarka na przechodniów "fryingtonight"; Wytrzymałe auto "bigtwat"; Drug mode "bloodyhippy"; Wybuchowi przechodnie "twatoff"; Miotacz ognia "fryfry"; Wyłączenie power-up'ów "oypowerupno"; Zaznaczenie przechodniów na mapie "dotaction"; Samobójcze nawyki u przechodniów "takemetakeme"; Podkładanie min "didedodi"; Mega bonus "gluglug"; Przechodnie nie mogą się ruszać (co za pech...) "stickits"; Wielcy przechodnie "megabum"; Nietykalność "supacocks"; Naprawa na bieżąco "mingming"; "Zamrożeni" przeciwnicy "blueballz"; "Zamrożeni" policjanci' "bluepigs"; Turbo mode dla przeciwników "swiftyshifty"; Turbo mode dla policji "pigsmightfly"; Odbijanie się od wszystkiego "jigajig"; Dziwne zawieszenie "mrwobbley"; Zadawanie większych uszkodzeń "stuffitup"; Nieśmiertelni przechodnie "angelmolesters"; Turbo "whizz"; Mega-turbo "supawhizz"; Przyczepne koła "rubberup"; Grawitacja jak na Jowiszu "ledsleds"; Przechodnie poruszają się w trybie slow-motion (anemia rullz:) "easypeasy"; Mali przechodnie "tinytoss"; Dopalacz "hotass"; Plamy oleju na drodze "liquidlunge"; Kangur na twoje usługi "skippypoos"; Wkurzeni przechodnie "largeone"; Grubi przechodnie "hippotart"; Extra zbroja "ososstrong"; Extra power "osofast"; Wszystko na maxa "osoversatile"; Podwójna extra zbroja "ohsostrongsostong"; Podwójny extra power "ohsofastsofast"; Maximum zbroi "stringvest"; Maximum power "vastnesses"; Extra armor slot "thatsalotofarmour"; Extra power slot "thatsalotofpower"; Extra offensive slot "thatsalotoffoffal"; Bonus armor slots "strongbones"; Bonus power slots "fastbones"; Bonus offensive slots "nastybones"; Wszystkie bonus sloty "loadsabones".

Carnivores

Podczas gry wpisz "debugon" aby uruchomić debug mode. Następnie dinozaury będą ignorowały cię do momentu w którym wystrzelisz. Odtąd bronie posiadają nieskończenie dużą ilość amunicji i nie musisz już obawiać się kąpieli w lawie. Ponadto gdy wpiszesz jeden z poniższych kodów (wciśniesz odpowiedni klawisz) będziesz mógł: Biec bardzo szybko – Ctrl, Włączyć\ wyłączyć tryb slowmotion – Shift + S, Zobaczyć ilość fps'ów, a także ilość poligonów wyświetlanych/ klatka animacji – Shift + T, Zobaczyć pełną mapę – Tab.

Colin McRae Rally

Poniższe kody wpisz jako imię gracza. Wszystkie trasy FREEWAY. Jazda nocą DARKSIDE. Odwrócone trasy BACKAGAIN. Prowadzi Nicky Grist PASSEDOUT. Mgła WHITEOUT. Nicky Grist ma wysoki głos CHOIRBOY. Inne replaye SPECIALED. Turbo ROCKETMAN. Podwójna moc BIGGUNS. Sterowanie tylnym kołem TURNBACK. Galaretowaty samochód ALIENGOO.

Commandos: Beyond The Call Of Duty

Podczas gry wpisz "gonzo1982" aby włączyć cheat mode. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów (wciśnij odpowiedni klawisz): Nietykalność – Ctrl + I. Przeskakiwanie misji – Ctrl + Shift + N. Niewidzialność – Shift + V. Zmiana pozycji komandosa (w miejsce w którym znajduje się kursor) – Shift + X.

Cricket '98

Wciśnij spację aby spauzować grę. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów: Szybsze bieganie "starwa"; Niska grawitacja "sari".

Delta Force

Podczas gry wciśnij [`] (lewy, górny róg klawiatury), aby włączyć konsole. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów: God mode "iwillsurvive"; Niewidzialność "closetoyou"; Full amunicji "takeittothelimit"; Expert CPU "hitmewithyourbestshot".

DethKarz

Wpisz jeden z poniższych kodów w menu głównym, aby osiągnąć opisany efekt. Wszystkie auta "itsasmallworld"; Wszystkie trasy "kcolnu"; Wszystko odblokowane "zrakhted".

Descent 3

Podczas gry wpis jeden z poniższych kodów, aby osiągnąć opisany efekt: Nietykalność "yummyfunyon"; Pełna osłona, energia, wszystkie bronie, 500 sztuk rakiet każdego rodzaju "blimpiebest"; Zabicie wszystkich przeciwników w kopalni "freeitup"; Maskowanie się "mightyaphrodite".

Dominant Species

Podczas gry wciśnij [`] (lewy, górny róg klawiatury), aby włączyć ekran konsoli, a następnie wciśnij Enter, po czym wpisz jeden z poniższych kodów: Pies programisty dostaje swoją rolę w grze "cisco 1"; Wybrane oddziały nietykalne "armorofgod 10000".

The Elder Scrolls: Redguard

Wciśnij [F12], aby przywołać ekran konsoli . Następnie wpisz "Item add,[numer]" podkładając jako [numer] numer interesującego nas przedmiotu. Złoto 2, Stoneskin potion 3, Health potion 4, Ring of invisibility 5, Vola's ring 6, Sabre 7, Rusty key 8, Gold key 9, Silver key 10, Amulet 11, Soul gem 12, Soul sword 13, Crowbar 14, Peg rune 15, Peg rune 2 16, Peg rune 3 17, Orc's blood 19, Orc's blood with ? 20, Spider's milk 21, Spider's milk with ? 22, Ectoplasm 23, Ectoplasm with ? 24, Hist sap 25, Hist sap with ? 26, Dwarven lore book 27, Dwarven gear 28, Glass vial 29, Glass vial filled with elixer 30, Iron weight 31, Bucket 32, Bucket full of water 33, Gauntlet rune 34, Elven artifact book 35, Redguard heroes book 37, Hammerfell book on flora 38, Map from makio 39, Leather pouch of gold 40, Crendel's stolen map 41, Silver boat 42, Shovel 43, Aloe 44, Torch 45, Monocle eyepiece 46, Flag 47, Silver locket 48, League insignia parchment 49, Joto's jail map 50, Flask of lillandril 51, Hundings tailsman 52, Izsara's journal 53, Feather 54, Kithral's journal The dead monk 55, Folks firmament book 56, Izara's journal locked 57, Star stone 58, Key to warehouse 59, Key izara's house 60, Spell 61, Glass bottle empty 64, Glass bottle with water 65, Glass bottle mixed with water and aloe 66, Strength potion 67, Bandage 68, Bandage with blood 69, Sabre 70, Sabre 71, Sabre 72, Sabre 73, Bone key 74.

Emergency: Fighters For Life

Na ekranie wypadku przesuń kursor myszki na "Opcje" i wpisz "SIXTEEN" pamiętając o świecącej się lampce [Caps Lock] na klawiaturze.

Enemy Infestation

Przeskakiwanie etapów "gsawin"; Leczenie wszystkich kolonistów "gsaheal"; Usuwa wszystkie dachy "gsaroof"; Kontrola nad obcymi "gsaswap"; Zabijanie obcych "gsakill"; Zatrzymuje obcych i kolonistów "gsastop"; BOG "gsabog"; KNIFE (niewidzialność dla obcych) "gsaknife"; Dowódca stworzony pod kursorem myszy "gsacmdr"; Medical officer stworzony pod kursorem myszy "gsamedi"; Technician stworzony pod kursorem myszy "gsaboff".

Excessive Speed

Wszystkie trasy: W menu głónym wpisz "alltracks". Wszystkie auta: W menu głównym wpisz "allcars". Auto Elvisa (!!!!): Musisz zdobyć wpis w high score grając w minigrę "Łapanie muchy"".

Wpisz jeden z poniższych kodów podczas gry: życie "addlife"; energia "addenergy"; osłony "addshield"; turbo "addturbo"; zapas rakiet "addmissile"; zapas min "addmine"; zwycięstwo w wyścigu "winrace"; latanie "winflygame"; ghost mode "addghost"; trzęsienie ziemi "addearthquake".

Extreme-G 2

Wpisz jeden z poniższych kodów przed wyścigiem, aby uzyskać opisany efekt: Nieskończona liczba dopalaczy "NITROID"; Nieskończona liczba amunicji do broni "MISTAKE"; Maksymalna osłona "XCHARGE"; Lepsze bronie leżące na trasie "MISPLACE"; Turbo mode "XXX"; WipeOut mode "2064"; TRON mode "NEUTRON"; Losowy wybór trasy "JUGGLE"; Obraz wyświetlany na 1/ 4 ekranu "FLICK"; Wyłączenie mgły na trasie "PIXIE"; Wyłączenie teksturowania i cieniowania "LINEAR"; Widok z góry "SPYEYE".

F-16 Multirole Fighter

Podczas gry wciśnij T, aby uruchomić message mode, a nastepnie wpisz jeden z poniższych kodów w celu uzyskania opisanego efektu. Nietykalność "youre here forever"; Nieskończona ilość amunicji "you got what i need"; Dozbrojenie "food goes here"; Zatankowanie "big gulp"; Wyłączenie katastrof po spotkaniu samolotu z Matką Ziemią "damn that corner"; Naprawa uszkodzeń "chiliburger"; Samolot nie może być trafiony "spindive"; Wyrównanie poziomu lotu "upside down"; Samolot z papieru "paperairplane".

Fallout 2

Inna ikona gry: Stwórz skrót do gry na pulpicie Windows 95/98. Następnie w Ustawienia/ Panel Sterowania/ Ekran/ Efekty "odfajkuj" linijkę "Używaj dużych ikon". Na desktopie pojawi się nowa ikona gry. Komentarze programistów: Wciśnij i przytrzymaj wciśnięty Shift, a następnie "kliknij" przycisk "Credits", aby usłyszeć różne ciekawe teksty.

FIFA Soccer '99

"Zimowa" wejściówka: Podczas wgrywania się Fify wpisuj cały czas "win". W Fifa '99 pozornie nie występującym Ronaldo jest A. Calcio w Unter Milanie oraz narodowym teamie brazylijskim.

The Fifth Element

Wpisz jeden z poniższych kodów w menu głównym, następnie wybierz "New Game", aby uruchomić opisane cheaty: Wybór levelu "ralph"; Nieskończona ilość amunicji "david"; Wszystkie bronie "olivier"; Wszystkie przedmioty "fanette"; Wszystkie filmy "benoit"; Osłona "jerome"; Uruchomienie wszystkich kodów "joel".

Future Cop: L.A.P.D.

Podczas gry wciśnij i przytrzymaj [F10] i wpisz jeden z poniższych kodów. Następnie wciśnij i przytrzymaj [F10] i wciśnij [F5], aby uaktywnić wpisany kod. Aby wpisać inny kod wciśnij i przytrzymaj [F10] i wciśnij [F6], by wyłączyć poprzedni kod. Odnowa osłony [F2] [F1] [F4] [F3]. Niebieski gracz staje się czarny [F2] [F1] [F4] [F3] [F3] [F4] [F1] [F2]. Pełna amunicja do broni 0 [F2] [F4] [F1] [F3] [F1] [F3] [F4] [F2]. Pełna amunicja do broni 1 [F4] [F3] [F1] [F2] [F4] [F3] [F1] [F2]. Pełna amunicja do broni 2 [F2] [F1] [F2] [F4] [F2] [F1] [F3].

Grand Theft Auto: London 1969

Aby uruchomić cheata wpisz podczas gry jeden z poniższych kodów. Debug mode "rommel"; Wybór levela "flashmotor"; Wybór levela i nieskończoność żyć "super well"; Mnożnik zarabianej kasy x 10, nieskończona ilość żyć, po wciśnięciu [Asterisk] wszystkie bronie "travelcard"; Nieskończona ilość żyć "iamgod"; 999999999 punktów "averyrichman".

Grand Touring

Wpisz jeden z poniższych kodów jako imię gracza i wciśnij Enter w celu aktywacji cheata: Wszystkie auta "GIMME8CARS"; Szybsze auto "MOREWELLY"; Bonusowe auto "BONUSMOTA"; Łapanie przeciwników "CATCHUP"; Nieznany "ELITECLASS".

Gruntz

Podczas gry wciśnij Enter, wpisz jeden z poniższych kodów, a następnie potwierdź wprowadzenie cheata ponownym wciśnięciem Enter. Zdrajca "mptraitor"; Zombie mode "mpback2life"; Wybrany żołnierz jest niewidzialny "mpcloakingdevice"; Wybrany żołnierz ponosi śmierć na miejscu "mpohmygodtheykilledkenny"; Wybrany żołnierz jest szybszy "mpmeepmeep".

Dodatkowe levele; wpisywać po ukończeniu levelu: High On Sweetz "mplemonbuttercremez"; Honey I Shrunk the Kidz "mpmakemesomepie"; High Rollerz "mpyouresomoney"; Trouble in the Tropics "mpriorio".

Gun Metal

Podczas gry wciśnij [F8], aby włączyć chat mode. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów, by uzyskać opisany efekt (kody nie są wyświetlane na ekranie): Nietykalność "madmax"; Pełna amunicja "madmechastriesand"; Pełna energia życiowa "madcosmodna"; Osłony w pełni naładowane "madducttape"; $1,000,000 "madmaxamillion"; Koniec levela "madcastlearrgh"; Latanie (A w góre, Z w dół) "madrubyslippers"; Wyłączenie latania "madbananapeel"; Turbo mode "madbucketoweasels"; Wyłączenie turbo mode "madgetoutandwalk".

Half-Life

Uruchom grę z parametrem "hl.exe -console". Następnie wcisnij "~" (tyldę), by wyświetlić konsolę i wpisz "sv_cheats 1" w celu włączenia cheat mode. Wgraj ponownie grę, następnie wpisz jeden z poniższych kodów w celu uzyskania opisanych efektów. God mode "/god"; Wszystkie bronie i full amunicji "/impulse 101"; Przechodzenie przez ściany "/noclip"; Wybór mapy /map [nazwa mapy]; Uzyskanie przedmiotu /give [nazwa przedmiotu].

Hexplore

Podczas gry wpisz jeden z poniższych kodów w celu uzyskania opisanego efektu: God mode "Mister White"; Pełna energia życiowa "Rat Race"; Wybicie wszystkich przeciwników "Talking To Me"; Wybór etapu "I'll Take You There [numer etapu]"; Amunicja do wybranej broni "My Drug [numer broni]"; Chwilowe przyspieszenie broni dla wybranego herosa "Satisfaction"; Chwilowe podwojenie mocy broni dla wybranego herosa "Think Positive"; Chwilowe przyspieszenie chodzenia dla wybranego herosa "What A Difference"; Wyłącza mgłę "Glory Day"; Pokazuje pozycję kursora/ myszy "Show".

Jedi Knight: Mysteries Of The Sith

Podczas gry wciśnij "T", wpisz jeden z poniższych kodów, a następnie wciśnij Enter. Włączenie nietykalności "boinga 1"; Wyłączenie nietykalności "boinga 0"; Wszystkie bronie "diediedie"; Pełny inwentarz "gimmestuff"; Przeskakiwanie leveli "gameover"; Nieskończona moc Jedi "iamagod"; Wyłączenie inteligencji u przeciwników "statuesque 1"; Włączenie inteligencji u przeciwników "statuesque 0"; Zwiększenie poziomu mocy "freebird"; Latanie "trixe"; Pełna mapa "cartograph"; Pełna mapa "gospeedgo 1"; Tryb slow-motion "gospeedgo 0"; Normalna predkość gry "quickzap".

Kingpin (demo!)

Uruchom grę z parametrem "+developer 1". Następnie wciśnij [~] (tyldę) aby wywołać konsolę. Wpisz jeden z poniższych kodów w celu uzyskania opisanego efektu: Włączanie/ wyłączanie God mode "god"; Włączanie/ wyłączanie przechodzenia przez ściany "noclip"; Wybór mapy map [nazwa mapy]; Mapy: bar_sr, bike, pawn_sr, sewer, sr1, sr2, sr3. Wszystkie przedmioty za wyjątkiem pieniędzy "give all".

KKND 2: Krossfire

Uruchom grę z parametrem "-badnews". Następnie podczas gry wciśnij Ctrl + Tab. Jeśli wszystko przebiega poprawnie, wyświetli się napis "Cheats Enabled". Teraz wpisz jeden z poniższych kodów w celu uzyskania opisanego efektu: Pieniądze Ctrl + M.; Ukończenie levela Ctrl + C; Przegrana Ctrl + F; Włączenie informacji na temat waypointu Ctrl + W; Wyłączenie informacji na temat waypointu Ctrl + E; Wyłączenie "fog of war" Ctrl + T.

Lego Island

Latanie: Wejdź do windy w Information Center i poczekaj minutę. Odtąd będziesz mógł latać. Tańczące drzewa i kwiatki (???): Podczas gry wciśnij [Z]. Słuchanie radia podczas creditsów: Podczas gry wciśnij [Esc]. Następnie włącz radio i naciśnij na czerwoną cegłę, gdy zostaniesz zapytany o wyjście z gry.

Mayday

Podczas gry wciśnij [Num Lock], następnie korzystając z klawiatury numerycznej wpisz jeden z poniższych kodów: $250,000 "333333"; $2,500,000 "777"; Odkryta cała mapa "55555"; Misja zakończona pomyślnie "44444", "66666" lub "888".

Mechwarrior 2: Titanium Trilogy

Podczas gry wciśnij i przytrzymaj Ctrl + [Alt] + Shift i wpisz jeden z poniższych kodów w celu uzyskania opisanego efektu: Włączanie/ wyłączanie nietykalności "su"; Włączanie/ wyłączanie nieskończona ilość amunicji "is"; Włączanie/ wyłączanie śledzenia źródła ciepła "oo"; Atomówka uderza aktualnie namierzony cel "it"; Przeskakiwanie misji "li"; Silniki odrzutowe do skakania "in"; Nieskończona ilość paliwa do ww. silników "cr"; Nieskończona ilość amunicji "is"; Zniszczenie namierzonego mecha "re"; Free camera mode "be"; Automatyczne grupowanie broni "fl".

Midtown Madness

Grę uruchom z jednym z poniższych parametrów: Wszystkie wyścigi: "-allrace"; Wszystkie auta: "-allcars".

MIG-29 Fulcrum

Podczas gry wciśnij [T], aby włączyć chat mode, następnie wpisz jeden z poniższych kodów w celu uzyskania opisanego efektu: Nietykalność "you're here forever"; Nieskończona ilośc amunicji "you got what i need"; Odnowienie zapasów amunicji "food goes here"; Zatankowanie "big gulp"; Wyłączenie katastrof z Matką Ziemią "damn that corner"; Naprawa uszkodzeń "chiliburger"; Samolot nie może być zestrzelony "spindive"; Automatyczne wyrównanie poziomu lotu "upside down"; Papierowy samolot "paperairplane".

Montezuma's Return

Kiedy zostaniesz poproszony o imię, wciśnij Enter. Następnie wejdź do menu gracza i wykasuj standardowe imię gracza, czyli "Utopia". Teraz rozpocznij grę i wszystkie etapy, oprócz bonusowych będą dostępne. Pamiętaj, że wszyscy gracze musza być wymazani przed rozpoczęciem "wpisywania" tego cheata.

Inne kody: Podczas gry wpisz jeden z poniższych kodów w celu uzyskania opisanego efektu. Jeśli wpisałeś kod poprawnie, pojawi się odpowiednia wiadomość. God mode "mrgod"; Nietykalność "mrtough"; Lepsze skoki i pływanie "mrpolo"; Wolne kopniaki i pieści "mrbionic"; Szybkie porusza-

nie za pomocą klawiatury numerycznej "mrspirit"; Turbo mode "mrspeed".

Myth 2: Soulblighter

Na tytułowym screenie wciśnij i przytrzymaj Shift i wybierz opcję "New Game". Teraz możesz rozpocząć zabawę od dowolnego levelu. Zwycięstwo: Podczas gry wciśnij i przytrzymaj Ctrl + [Alt], a następnie wciśnij [Plus]. Porażka: Podczas gry wciśnij i przytrzymaj Ctrl + [Alt], a następnie wciśnij [Minus]

Oddworld 2: Abe's Exoddus

W menu głównym wciśnij i przytrzymaj Shift, a następnie wciśnij: [Dół] [Prawo] [Lewo] [Prawo] [Lewo] [Prawo] [lewo] [Góra]. Sekwencje FMV: W menu głównym wciśnij i przytrzymaj Shift, a następnie wciśnij: [Góra] [Lewo] [Prawo] [Lewo] [Prawo] [Lewo] [Prawo] [Dół].

Populous: The Beginning

Wciśnij Tab + [F11], następnie wpisz "byrne". Wciśnij Enter. Następnie wciśnij odpowiednie klawisze w celu uzyskania opisanego efektu: Czary – Tab + [F3]. Budynki – Tab + [F4]. Mana – Tab + [F5].

Powerslide

Podczas gry wpisz jeden z poniższych kodów w celu uzyskania opisanego efektu: Inny auta odbijają się od ciebie "blast"; Wyrzucenie bomby na drogę "bomb"; Wyskocz, następnie trzymaj [dół] aby szybować "glider"; Auta unoszą się nad ziemią "hover"; Auta zachowują się jak rakiety "icbm"; Wysokie skoki "jump"; Grawitacja jak na księżycu "lunar"; Auta sterowane przez komputer głupieją "sleep"; Śliska nawierzchnia "slippy"; Twoje auto trzyma się każdej nawierzchni "spider"; Lepka nawierzchnia "sticky"; Auta przyciągają się "suck"; Auta komputera porywa tornado "twister"; Widok zza samochodu "light"; Trzymaj [Alt], żeby się wznieść "apollo"; Wybór etapu: Wpisz poniższy kod jako imię gracza, aby odblokować levele na danym poziomie trudności: Advanced "Jeff"; Expert "AaronFoo"; Wszystkie "Megasaxon".

Rage Of Mages

Podczas gry wciśnij Enter, aby uruchomić Chat Mode, a następnie wpisz "#Chicken" w celu uruchomienia Cheat Mode. Teraz wpisz jeden z poniższych kodów w celu uzyskania opisanego efektu: God mode "#modify self +god"; God mode "#modify army +god"; Wszystkie czary "#modify self +spells"; Złoto "#create [ilość] gold"; Zabija wszystkie jednostki wroga "#killall"; Natychmiastowe zwycięstwo w danej rundzie "#victory"; Podniesienie wszystkich torb "#pickup all"; Pokazuje całą mapę "#show map"; Chowa mapę "#hide map"; Uzyskanie specjalnej broni "#create Very Rare Crystal Two Handed Sword"; Magiczne rękawiczki "#create None Gloves".

Recoil

Podczas gry wciśnij Ctrl + X, aby uruchomić cheat mode. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów w celu uzyskania opisanego efektu: Nietykalność "Cavalry"; Wszystkie bronie "Hemmit"; Maksymalna osłona "Medic".

Redline

Podczas gry wciśnij i przytrzymaj [G] + [O] + [D] (naraz), aby wyświetlić linię poleceń. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów w celu uzyskania opisanego efektu: Włączenie god mode "IMMORTAL"; Wyłączenie "MORTAL"; Widok TPP "CAMERA"; Wszystkie bronie podczas przemieszczania się "na stopach" mają max amunicji "ALLAMMO"; Automatyczne celowanie "TARGETS"; Podwójne uszkodzenia gdy poruszasz się pieszo "DBDAMAGE"; Radar podczas poruszania się pieszo "RADAR"; Wszystkie bronie w samochodzie "CW"; Amunicja do broni w samochodzie "CA"; Człowiek zamiast samochodu "STONEAGE".

Requiem: Avenging Angel

Podczas gry wciśnij Enter, aby wyświetlić konsolę, następnie wpisz jeden z poniższych kodów w celu uzyskania opisanego efektu: God mode "csyhwh"; Wszystkie bronie "csguns"; Amunicja "csammo"; Pełna energia życiowa "cshealth"; Pełna zbroja i zdrowie "csshroud"; Przedmioty "csrosary"; Karta do Medlab "csstigmata"; Włącza możliwość używania chetowych kluczy "csmilton"; Zatrzymanie czasu "cshalt"; Wybicie wszystkich kreatur "csvanish"; Latanie "cshost"; Restart z ostatniego save'a "csback"; Uruchomienie akceleracji AMD 3Dnow "cs3dnow!on"; Wyłączenia AMD 3Dnow "cs3dnow!off".

Return To Krondor

Nieskończona magia: Włączając tego cheata powinniście zrobić backup pliku "rtkrondor.ini" znajdującego się w głównym katalogu gry, gdyż będziecie w nim grzebać. Znajdź nagłówek [Console] i wpisz: Console=1

Wczytaj grę i wciśnij [Alt] + C gdy pojawi się główny "nawigacyjny" screen. Pojawi się konsola ze znaczkiem dolara. Teraz wpisz "pyromania" i wciśnij Enter. Jeszcze tylko zamknij konsolę ([Alt] + [C]) i cheat działa!

Rollcage

Wpisz kody w menu głównym lub gdy gra jest spauzowana: Debug menu (włączanie i wyłączanie) "iamalazybastard"; Scorpio "givemescorpio"; Taurus "givemetaurus"; Odbite trasy "reflections"; Wysoka grawitacja "jackimflying"; Średnia grawitacja "flymetothemoon"; Normalna grawitacja "bringmebackdowntoearth"; Stopień trudności EXPERT "trotters"; Stopień trudności HARD "bigandpink".

RollerCoaster Tycoon

Wpisz "Chris Sawyer" jako imię gościa, aby łaził po twoim parku i robił zdjęcia. Wpisz "Simon Foster" jako imię gościa, aby łaził po twoim parku i malował obrazy. Wpisz "Melanie Warn" jako imię gościa, aby zrobić go bardzo szczęśliwym. Wpisz "Katie Brayshaw" jako imię gościa, aby machał do każdego kogo spotka. Aby odblokować Mega Park skończ pomyślnie wszystkie etapy...

S.C.A.R.S.

Wciśnij [F1], aby wejść do opcji. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów. Jeśli cheat został wpisany poprawnie, pokaże się opis jego działania. Wszystkie trasy "xperts"; Wszystkie auta "allvid".

Sid Meier's Alpha Centauri

Podczas gry wciśnij Ctrl + [K]. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów: Zmiana roku – Shift + [F5]; Stworzenie jednostki – Shift + [F1]; Wynalezienie technologii – Shift + [F2]; Edycja energii – Shift + [F4]; Edycja dyplomacji – Shift + [F9]; Odkrycie całej mapy – [Y]; Wybicie przeciwników – Shift + [F6]; Oglądanie sekwencji FMV – Shift + [F8]; Oglądanie powtórki – Shift + [F7.

SimCity 3000

Będąc w trybie symulacyjnym Ctrl + [Alt] + Shift + [C]. Pojawi się okienko z migającym kursorem w lewym rogu ekranu. Teraz wpisz jeden z poniższych kodów: Wszystkie dodatkowe prezenty "pay tribute to your king";

Wszystkie elektrownie "power to the masses"; Wszystkie elektrownie wodne "water in the desert"; Wyłączenie pomocy "stop forcing advice"; Koszty konstrukcji wynoszą 0$ "i am weak"; Mała dotacja – $250,000 "call cousin vinnie"; Ptaki latają nad twoim miastem "the birds"; UFO terroryzuje twoje miasto "ufo swarm"; Zmiana morza na morze soli "salt on"; I z powrotem na "normalną" wodę "salt off"; Wznosi teren "terrain one up"; Obniża teren "terrain one down"; Wznosi teren o 10 jednostek "terrain ten up"; Obniża teren o 10 jednostek "terrain ten down"; Wgrywa czarno-biały obrazek jako podłoże "load terrain".

Sports Car GT

W menu głównym wpisz "isi-cheeseman", aby włączyć cheat mode. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów w celu uzyskania opisanego efektu: Wszystkie trasy i auta "isi tbone"; Wszystkie najlepsze części zostają umieszczone w aucie "isi-corsica"; Liga GT3 "isi-plague"; KittyCat Mode "isi-delicate".

Star Wars: Rogue Squadron

Wejdź do OPTIONS, następnie wybierz "Passcode" i wpisz wybrany kod: Nieskończona ilość żyć "IAMDOLLY"; Wszystkie power-upy "TOUGHGUY-ALL"; AT-ST "CHICKEN"; Włączenie force feedback'u w joysticku "LEIAWRKOUT"; Odsłuchiwanie muzyki "MAESTRO"; Oglądanie sekwencji FMV "DIRECTOR"; Lista płac "CREDITS"; Możliwość latania wszystkimi statkami dostępnymi w danym levelu "USEDAFORCE".

StarCraft: Brood War

Podczas gry wciśnij Enter, następnie wpisz wybrane kody potwierdzając każdy wciśnięciem Enter: Wygrana "man over game"; Przegrana "game over man"; Upgrade wszystkich jednostek i budynków "something for nothing"; Darmowe upgrade'y jednostek "medieval man"; Szybkie budowanie i natychmiastowe upgrade'y "operation cwal"; Nieskończona ilość zdolności psionicznych "the gathering"; Niezniszczalność "power overwhelming"; Wyłączenie fog of war "war aint what it used to be"; Ignorowanie braku zapasów podczas budowania "food for thought"; Odkryta calą mapa "black sheep wall"; Przeskakiwanie etapów "there is no cow level"; Włącznie wybierania misji "ophelia"; Grając jako Zergowie wpisz;) "radio free zerg"; Wybór misji Terran "terran[numer misji]"; Wybór misji Zergów "zerg[numer misji]"; Wybór misji Protossów "protoss[numer misji]"; Dalsza gra po zwycięstwie "staying alive".

Test Drive 5

Wpisz jeden z poniższych kodów: Wszystkie "pucharowe" wyścigi odblokowane "cup of choice"; Wszystkie trasy i auta "i have the key"; Odwrócone trasy "that takes me back".

Thief: The Dark Project

Przeskakiwanie etapów: Podczas gry wciśnij Ctrl + [Alt] + Shift + [End]. Wybór etapu: w pliku dark.cfg dodaj linię "starting_mission [numer misji]", aby później po wybraniu "New Game" grać w wybrany etap.

Dodatkowe pieniądze: dodaj linię "cash_bonus" do tego pliku. Aby uzyskać konkretną sumę należy do pliku dopisać linijkę "cash_bonus [ilość kasy]".

Tomb Raider 3

Przeskakiwanie etapów: Wyciągnij pistolety, przejdź jeden krok do przodu, jeden do tyłu. Kucnij, wstań, obróć się wokół własnej osi trzy razy (1080 stopni), a następnie skocz do przodu. Wszystkie bronie: Wyciągnij pistolety, przejdź krok do przodu, jeden do tyłu, kucnij i wstań, obróć się trzy razy (1080 stopni) i skocz do tyłu. Wybuchowa Lara: Przejdź krok do tyłu, jeden do przodu, kucnij i wstań, obróć się trzy razy (1080 stopni) i skocz do przodu lub do tyłu...

Total Distortion

Po ustawieniu wszystkich opcji w menu służącym do kreacji postaci, wciśnij i przytrzymaj Ctrl i kliknij opcję "Ready". Pojawi się cheat menu.

Trespasser

Przeskakiwanie etapów: Podczas gry wciśnij i przytrzymaj Ctrl + Shift + [Q] + [W], a następnie puść [W]. Wciśnij Ctrl + [F11], aby wyświetlić konsolę w lewym-dolnym rogu ekranu. Teraz wpisz jeden z poniższych kodów w celu uzyskania opisanego efektu: Nietykalność i wolniejsze bieganie "invul"; Nieskończona ilość amunicji "woo"; Wysokie skoki kosztem szybkości biegania "bionicwoman"; Oglądanie sekwencji końcowej "win"; Zwiększenie ilości krwi występującej w grze "gore 2"; Zapauzowanie dinozaurów (??!!) "dinos"; Pokazuje obiekty, którymi możemy manipulować "bones"; Przeniesienie do ważnych lokacji na danym levelu "tnext".

Turok 2: Seeds Of Evil

W polu "Enter Cheat" wpisz jeden z poniższych kodów. Jeśli wpisałeś kod poprawnie, działanie cheata będzie wyświetlone na ekranie. Wielkie ręce i stopy "TROMPEM"; Wielkie głowy "BIGBADNOODLE"; Stick mode "HELLOSTICKY"; Tiny mode "LILLIPUTIAN"; Pióro i atrament "PICASSO"; Cieniowanie Gourauda "HENRYSBILERP"; Wieelki cheat "OBLIVIONISOUTTHERE".

Uprising 2

Podczas gry wciśnij [M], aby włączyć chat mode. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów potwierdzając wciśnięciem Enter: Nietykalność "chump"; Nieskończona ilość amunicji do broni "dangerous"; Superbronie "tuff ass"; Nieskończona ilość amunicji i nietykalność "dangerous chump"; Większa prędkość i nietykalność "chump" ,Enter, "chump" Więcej kasy "way mo money"; Wygrana "done"; Deszczowa pogoda "stormy"; Ładna pogoda "clearsky"; Śnieg "flurry"; Samobójstwo "slick".

V2000

Podczas gry wciśnij Shift i wpisz jeden z poniższych kodów: Wszystkie bronie "hhroqtat"; Przeskakiwanie etapów "terhsrer"; Naprawa uszkodzeń "cchaserq"; Wygrana w danym levelu "herhsore"; Wygrana we wszystkich etapach "qheroest"; Włączenie wszystkich cheatów "cheatseq".

Vigilance

Podczas gry wciśnij Enter, aby wyświetlić konsolę. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów: Nieskończona ilość amunicji i energii życiowej "*cheat"; Przechodzenie przez ściany "*ghost"; Włączanie/ wyłączanie AI "*other"; Wyświetlenie statusu AI "*state"; Samobójstwo "*suicide"; Wyświetla ilość FPS'ów "*fps"; Ustawienie maksymalnej ilości fps'ów na 30 lub 60.

Wargasm

Hasła do kolejnych etapów: 1 CHEESE, 2 TOAST, 3 BUTTIES, 4 KEBAB, 5 GATEAUX.

Warhammer 40.000: Chaos Gate

Procedura uruchamiania tego cheata ingeruje w pliki w podkatalogu "data". Radzę zrobić ich backup. Do-

świadczenie: Accounting.dat. Moce Psykerów: SpellDef.dat. Statystyki pojazdów: VehicDef.dat. Statystki broni: WeapDef.dat. Imiona Ultramarines: UltNames.

Warzone 2100 (wersja 1.01)

Podczas gry wciśnij [T] i wpisz jeden z poniższych kodów i potwierdź wciskając Enter: Przeskakiwanie misji "hallo mein schatz"; Nieskończona moc "whale fin"; Wszystkie aktywne procesy wynalazcze zakończone "work harder"; Wszystkie jednostki podwójnie wzmocnione "double up"; Zabicie zaznaczonych jednostek "kill selected"; Wybicie wszystkich wrogów na mapie "get off my land"; 1000 punktów mocy "show me the power"; Pokazuje ilość wyświetlanych klatek na sekundę "timedemo"; Włączenie/wyłączenie zegara "time toggle"; Przełączanie pogody "john kettley"; Stopień trudności Easy "easy"; Stopień trudności Normal "normal"; Stopień trudności Hard "hard".

Wing Commander 4

Uruchom grę z parametrem "wc4 -chicken". Następnie podczas gry wciśnij Ctrl + [Alt] + [W], aby zniszczyć wszystkich przeciwników znajdujących się na radarze. Wciśnij Ctrl + [W], aby zniszczyć namierzony statek. Nowe menu: Podczas gry wciśnij [Alt] + [O]

X-Files The Game

Możliwość zrobienia wiekszej ilości save'ów: Wciśnij i przytrzymaj Shift i kliknij na ikonkę load/save game.



Podziękowania dla Wiernych Czytelników

Zespół autorów książki KKKKKOMPENDIUM K5 pragnie tą drogą gorąco podziękować Czytelnikom za otuchę, wsparcie i zaufanie, jakim obdarzyli nas przy pracy nad niniejszą książką. Na następnych stronach zamieszczamy nazwiska osób, którym chcemy wyrazić ogromne podziękowania za wkład w powstanie K5 oraz serdecznie pozdrowić.

Z uwagi na cykl wydawniczy i opóźnienia pocztowe mogło się zdarzyć, że pominęliśmy niektóre osoby – bardzo za to przepraszamy. Nie zdążyły do nas dojść przekazy, a książka musiała ukazać się na czas. Te nazwiska znajdą się na pewno w KOMPENDIUM 6. Książki tej spodziewajcie się niedługo, bo jeszcze w tym roku. Wypełniamy nasze obietnice co do joty, a terminów pilnujemy jak oka w głowie. Słowo. Więc nie zapomnijcie o nas!

w imieniu zespołu redakcyjnego – Martinez



=A=

Adamiak Andrzej
Adamiec Krzysztof
Ambroziak Tomasz
Ambroziak Tomasz
Ancitiuk Kamil
Andrzejczak Bartosz
Andrzejczak Michał
Andrzejewski Mariusz
Angerman Piotr
Antoniak Bartosz
Anusik Krystian
Auerbach Aleksander

=B=

Baczewski Stanisław
Bajon Marek i Marcin
Balbus Mateusz
Banachowicz Krzysztof
Banasiak Grzegorz
Banasik Krzysztof
Baranowski Zdzisław
Barczewski Daniel
Barteczko Janusz
Bartkiewicz Patryk
Bartkowiak Maciej
Bartosiak Karol
Bartosiak Miłosz
Bartosik Michał
Baryczka Jarosław
Bass Edward
Bayer Dominik
Bazylewicz Szymon
Bała Szymon
Bednarczyk Maciej
Bialik Przemek
Białek Przemysław
Bielewicz Julia
Biernacki Tomasz
Biesohke Kazimierz
Bieńkowski Remigiusz
Bocheński Jakub
Bogusławski Michał
Bora Jolanta
Borkowski Kamil
Borowski Damian
Borowy Rafał
Boruciński Marcin
Bronakowski Kamil
Budynek Tomasz
Bukowski Dominik
Bławat Krystian



=C=

Chabowski Cezary
Chodkiewicz Adam
Cholewiński Zbigniew
Choroba Artur
Chołostiakow Konstanty
Chudzik Tomasz
Ciborowski Bartek
Cieluch Jakub
Cieplik Bartosz
Cieślak Radek
Ciosek Przemek
Ciołkiewicz Andrzej
Cipior Leszek
Cięciel Oskar
Cisek Marek
Cyroń Jerzy
Czajczyk Łukasz
Czarnecki Krzysztof
Czerwień Adam
Czubek Robert
Czubkowski Piotr
Czudej Iwo
Czyżewski Artur
Człapski Tomasz

=Ć=

Ćwiertka Henryk

=D=

Dabroś Bartosz
Demczenko Paweł
Dobień Artur
Dobrowolski Maciej
Dolega Paweł
Domański Marcin
Dominiak Adam
Drobczyk Janusz
Drożdżowski Jakub
Dróżyński Andrzej
Dubiecki Mieczysław
Dvorak Jacek
Dyks Mariusz
Dzidowski Wojciech
Dziemian Zdzisława
Dziewięcki Adam
Dziewulski Wacław
Dłubała Dominik
Długoszewski Krzysztof

=E=

Ehrenhalt Piotr
Etryk Marcin

=F=

Farulewski Wiesław
Fastowski Piotr
Figiel Paweł
Filipiak Marcin
Flasiński Tomasz
Flis Jakub
Fojut-Pałka Barbara
Foltyński Mariusz
Franielczyk Tomasz
Frankowski Juliusz
Frasik Tomasz
Frejowski Łukasz
Frej Adrian

=G=

Gabriel Mateusz
Gajda Piotr i Maciej
Gajewczyk Dariusz
Gajewski Łukasz
Gajewski Wojciech
Gajko Marek
Galbas Michał
Galej Grzegorz
Gasewicz Michał
Gałecki Radosław
Gałęziok Piotr
Gierasimowicz Paweł
Gigiel Maciek
Gliwinski Michał
Gnyo Katarzyna
Gołębiowski Bartłomiej
Gołąbek Barbara
Grabowski Adam
Grabowski Jakub
Grajczyk Tomasz
Granatowicz Patryk
Grejć Paweł
Greń Robert
Gros Krzysztof
Groth Mateusz
Grund Mariusz
Gruszecki Rafał
Grzempczyński Robert
Grzeszczak Piotr
Gębala Grzegorz
Guśtak Piotr
Gwardęcki Tomasz
Głowacz Tomasz
Głuch Grzegorz
Góra Marek
Górnicki Piotr

=H=

Hanuza Bartek
Hałaczkiewicz Tomasz
Heidrich Marek
Hermut Janusz
Hinz Marcin
Hołownia Jacek

=I=

Imiołek Michał
Iszczek Darek

=J=

Jabłoński Piotr
Jachacy Jerzy
Jaczewski Piotr
Jagielski Jerzy
Jagielski Przemysław
Jagusztyn A
Jakowski Marek
Jakubski Jacek
Jakus Tomasz
Jandzio Sławomir
Janiak Marcin
Janiszek Marcin
Jankowiak Rafał
Jankowski Daniel
Jarecki Maciej
Jaroszek Adam
Jarosz Marcin
Jarzembowski Marcin
Jarzyński Piotr
Jasiński Tomasz
Jaworski Bartosz
Jaworski Marcin
Jazienicki Tomasz
Jedynak Tadeusz
Jerzak Marcin
Joroń Przemek
Jusiel Tomasz
Justek Łukasz
Jutrowski Paweł
Jóżwiak Tomasz
Józefowicz Dariusz

=K=

Kaaroud Czarek
Kachlicki Karol
Kacprzak Andrzej
Kacy Paweł
Kaczmarek Andrzej
Kaczmarek Bartosz
Kaczmarek Paweł
Kaczmarek Szymon
Kaczyński Radosław
Kaźmierczak Michał
Kaźmierczuk K i Z
Kakietek Adam
Kalarus Waldemar
Kaminiarz Jacek
Kamiński Andrzej
Kamiński Bartek
Kamiński Krzysztof
Kamiński Łukasz
Kanarski Dobrosław
Kanka Daniel
Kaptacz Grzegorz
Karaban Marcin
Karaś Paweł
Karcz Piotr
Kargul Michał
Kasprzyk Adam
Kazimierczak Tomasz
Kierun Bartek
Kissel Dariusz
Klinger Wiesław
Klinicki Arkadiusz
Klisiewicz Tomasz
Kluczyński Czarek
Kniaź Wojtek
Knobloch Rafał
Kobyłecki Tomasz
Kocyłak Sebastian
Kopaczyński Arkadiusz
Kopa Zdzisław
Korczyńska Sylwia
Korecki Kuba

Korenik Paweł
Korpusik Monika
Kosela Tomasz
Kosiński Karol
Kotlarek Kamil
Kotlarz Jerzy
Kotowski Michał
Kowalczyk Mateusz
Kowalczyk Piotr
Kowalski Wszebor
Kozioł Jolanta
Kozłowski Mateusz
Kołodziejski Bartłomiej
Kołodziej Alina
Kołodziej Maciej
Kołodziej Marek
Krajewski Tomasz
Kremens Artur
Krępuła Marek
Krężałek Grzegorz
Kruk Włodzimierz
Krzeczek Wojciech
Krzywiec Przemysław
Kęckiewicz Jacek
Kępień Michał
Kępski Lucjan
Kubica Marcin
Kuchta Kamil
Kuczera Henryk
Kuźmiak Kamil
Kulawczyk Bartosz
Kulesza Marcin
Kulig Krzysztof
Kuliś Krzysztof
Kunicki Jan
Kurlej Dariusz
Kuroczycki Wojciech
Kuroń Paweł
Kurzępa Marcin
Kusiak Staś
Kuszel Łukasz
Kutowicz Kamil
Kuty Wojciech
Kwaczała Rafał

=L=

Lach Mirosław
Lechnio Mariusz
Lesiak Mateusz
Lesiak Piotr
Lesiński Bartłomiej
Leśniewski Mariusz
Lewandowski Krzysztof
Lewaszkiewicz Piotr
Lewczyk Michał
Lipiński Rafał
Lisiak Daniel
Lusiński Mikołaj

=Ł=

Łabno Bartek
Łagowski Patryk
Łapczuk Piotr
Ławniczak Sebastian
Łoziński Andrzej
Łygan Tomek

=M=

Maciejewski Jacek
Madaj Łukasz
Magdziarz Marcin
Majchrzak Michał
Majer Przemek
Majewski Piotr
Maj Cezary
Makowski Karol
Malinowski Tomasz
Marciniak Sebastian
Marek Dariusz
Maskalewicz Michał
Matonóg Leszek
Matuszczyk Jacek
Matusz Piotr
Matyszkiewicz Radosław
Mazur Michał
Małkowski Błażej
Melcher Zbigniew i Piotr
Michalak Łukasz
Michalski Arkadiusz
Michałowski Wojciech
Michno Piotr
Migacz Jacek
Mikołajczak Jarosław
Mikołajski Miłosz
Mikulski Piotr
Mirczewski Michał
Mironowicz Maciej
Mleczko Szymon
Molak Przemysław
Molisak Marek
Morozik Andrzej
Mosiołek Paweł
Mrysz Bartek
Mężyk Edward
Musiał Andrzej
Muszyński Marcin

=N=

Nagoński Krzysztof
Napierała Marek
Narloch Marcin
Naturski Przemysław
Nawrot Radosław
Niedbalec Marcin
Nieszporek Grzegorz
Niewiadomski Michał
Nikoniuk Andrzej
Nizio Marcin
Nowacka Urszula
Nowak Jarosław
Nowak Karol
Nowicki Jarosław

=O=

Obryk Marcin
Ojrzanowski Paweł
Okomski Marcin
Olejnik Maciej
Organista Krzysztof
Orzechowski Sebastian
Orzechowski Daniel
Orzechowski Bartosz
Ossoliński Jarek
Owczarski Rafał

=P=

Październiok Darek
Paks Paweł
Pakuła Piotr
Palka Mateusz
Panasewicz Karol
Panek Marcin i Janusz
Paprzycki Norbert
Paradowski Ireneusz
Partacz Sławomir
Pasadyn Wojciech
Pasierbiewicz Darek
Paszczyk Paweł
Paszt Grzegorz
Pawlicki Adam
Pawlik Michał
Pawlukowicz Jacek
Pawlus Adam
Pawłowski Mateusz
Pańkowski Piotr
Pelczarski Łukasz
Peresłucka Eugeniusz
Peryt Piotr
Piasecki Marek
Piecha Damian
Pietryka Wojciech
Pieńkosz Robert
Pikorski Maciej
Piętka Bartosz
Podsiadło Przemysław
Polak Michał
Postek Piotr
Potapińska Krystyna
Poznański Jakub
Prałat Paweł
Przybył Waldemar
Przychodzeń Paweł
Przywarka Andrzej
Pyrczak Piotr
Pątkowski Jędrzej

=R=

Raba Marcin
Rafa Maciej
Ratajski Paweł
Rejek Paweł
Rodak Jakub
Rozala Grzegorz
Rudnik Marcin
Rudolf Józef
Rusin Wiktor
Ruszczykowski Paweł
Rutkowski Filip
Rutkowski Michał
Rutkowski Piotr
Rybicki Grzegorz
Rychlik Grzegorz
Rószczka Patryk
Różański Michał
Różański Łukasz

=S=

Sabuda Damian
Sarbak Damian
Sasinowski Mateusz
Sawka Łukasz
Sawośko Błażej
Sańpruch Bartosz
Seliga Łukasz
Semeniuk Wiesław
Seweryn Dominik
Siemiątkowski Paweł
Sienielewicz Przemysław
Siergiej Paweł
Sikora Grzegorz
Sikora Łukasz
Silski Szymon
Siorek Romana
Siwiński Tadeusz
Skibowski Grzegorz
Skopiński Adam
Skowron Artur
Skrzyczek Artur
Skrzypczak Dawid



Skrzypek Maciej
Skulimowski Szymon
Smagacz Przemysław
Smektała Radek
Smołka Maciej
Sobczyński Kamil
Sobel Andrzej
Soczewka Paweł
Sojka Piotr
Sokołowski Kamil
Sokołowski Lech
Sokołowski Piotr
Sowa Marek
Spacjer Rafał
Stafisz Łukasz
Stanios Marcin
Stankiewicz Robert
Staryszak Michał
Stasica Tomasz
Stasicki Arkadiusz
Stefaniak Daniel
Stefanowski Patryk
Struzik Mateusz
Strzałkowski Mariusz
Strzałkowski Piotr
Stępień Tomasz
Stępień Łukasz
Stępień Łukasz
Stępkowski Michał
Stępniak Michał
Stukan Tomek
Suchecki Jakub
Sukiennicki Marek
Sulkowski Mariusz
Sulkowski Marcin
Supoł Radosław
Surmacz Przemek
Sus Tomasz
Swoboda Paweł
Szafiński Paweł
Szafrański Karol
Szaj Michał
Szaniawski Kuba
Szczecina Tomasz
Szczepanek Piotr
Szczepanik Piotr
Szczepka Piotr
Szczęsny Marcin
Szeliga Damian
Szeląg Tomasz
Szeniawski Paweł
Szewczyk Piotr
Szlachta Marek
Szlecht Michał
Szlązak Tomasz
Szmuc Wojciech
Szostak Krzysztof
Szostak Michał
Sztetner Grzegorz
Szulczyński Jakub
Szulerecki Paweł
Szweryn Kuba
Szwosz Robert
Szycht Jacek
Szydłowski Szymon
Szymański Piotr
Szymor Piotr
Szłapka Zbigniew
Sójka Mariusz

=Ś=

Śliwiński Jakub
Śmiałkowski Tomasz
Świeczyński Wojciech

=T=

Tłuczek Grzegorz
Tabara Andrzej
Tabinowski Marcin
Tabis Kamil
Tabor Jarosław
Tabor Tomasz
Tadro Mariusz
Tajsmer Filip
Talaga Łukasz
Talarko Arek
Talecki Krzysztof
Tamborski Tomek
Tamkiewicz Marcin
Tarabuła Michał
Taracha Roman
Taras Michał
Tarasiuk Andrzej
Tarczyński Waldemar
Targański Maciek
Targowski Kazimierz
Tarkowski Łukasz
Tarkowski Adam
Tarnawski Maciej
Tarnowski Krzysztof
Tarnowski Maciej
Tarnowski Michał
Taszycki Michał
Tatarczuch Tomasz
Tatarkiewicz Maciej
Tatarzyński Marcin
Tatol Maciek
Tatomir Szymon
Tatys Tomasz
Tchórzewski Jacek
Telecka Małgorzata
Tereszkiewicz Maciej
Terlecki Marcin
Terlecki Paweł
Teryks Tomasz
Teszner Henryk
Timoszuk Kamil
Tkacz Piotr
Tołoczko Jakub
Tołwiński Artur
Tobera Mariusz
Tobias Leszek
Tobiasz Jarosław
Tobiasz Mateusz
Toborowicz Marek
Tofil Andrzej
Tofiluk Jacek
Tokarczyk Paweł
Tokarski Tomasz
Tomanek Paweł
Tomanek Piotr
Tomasik Adam
Tomaszczyk Arkadiusz
Tomaszek Marcin
Tomaszek Michał
Tomaszewski Andrzej
Tomaszewski Kacper
Tomaszewski Marcin
Tomaszewski Marek
Tomczak Łukasz
Tomczak Edward
Tomczak Przemysław
Tomczak Sławek
Tomczak Stefan
Tomczuk Maciej
Tomczyk Krzysztof
Tomczyk Piotr
Tomczyk Rafał
Tomczyński Rafał
Tomkiewicz Karol
Topiński Jakub
Topolski Tomasz
Toporowski Miłosz
Torka Jerzy
Toruń Marcin
Tórzewska Michał
Tosza Maciej
Towarek Dominik
Trąbiński Krzysztof
Tracz Jakub
Traczyk Piotr
Tragarz Leszek
Trancygier Michał
Trębacz Maciej
Trębas Maciej
Trejgis Łukasz
Trela Darek
Trela Paweł
Trembacz Michał
Trętowski Bartek
Trochimczyk Michał
Trochimowicz Marcin
Troczewski Bogusław
Trojanowicz Piotr
Trojanowski Marcin
Trojański Tomasz
Trojnar Dawid
Truściński Krzysztof
Trybek Daniel
Trybulewicz Krzysztof
Trystuła Tomasz
Trząski Jarek
Trzciński Adam
Trzciński Marcin
Trzciński Piotr
Trzebiński Jakub
Trzeciak Daniel
Trzemszyn Sławomir
Trzepacz Robert
Trzeszczak Łukasz
Trzópek Krystian
Tułodziecki Bartosz
Tucki Szymon
Tuczapski Patryk
Tuczapski Tomek
Tul Jarosław
Tuliński Tomasz
Tumalewicz Witold
Tumidajewicz Radek
Tur Paweł
Turba Tomasz
Turbiasz Mateusz
Turczyn Adam
Turczyniak Mariusz
Turczyński Maciej
Turkowski Tomasz
Turlej Bartek
Turoń Sławek
Turowska Anna
Tustanowski Kamil
Tuszyński Krzysztof
Twardowski Rafał
Twaróg Tomasz
Twirbut Piotr
Tyłtak Tomasz
Tyberek Piotr
Tybuś Michal
Tyburczy Tadeusz
Tyburski Piotr
Tyczyński Konrad
Tyda Arkadiusz
Tylewicz Magda
Tylman Justyna
Tylutki Radosław
Tymanowski Piotr
Tymcio Maksymilian
Tymofiejew Marcin
Tymosiak Maciej
Tynior Sebastian
Tyszkiewicz Bartosz
Tyszkiewicz Kamil

=U=

Ubda Piotr
Ubysz Tomek
Uchman Tomasz
Uchto Jarosław
Uchto Zenon
Uciński Grzegorz
Ugorski Maciej
Ulman Krzysztof
Umiastowski Filip
Umiński Dawid
Unger Krzysztof
Unuczek Tomasz
Urban Marcin
Urban Piotr
Urban Radosław
Urbańczyk Krzysztof
Urbańczyk Piotr
Urbanek Adam
Urbanek Marcin
Urbanek Michał
Urbaniec Krzysztof
Urbanik Magda
Urbanowicz Adam
Urbańska Karolina i Kasia
Urbański Łukasz
Urbański Marcin
Urbański Piotr
Uroda Wojciech
Uryniak Adam
Usik Artur
Usnarski Tomasz
Ustapiuk Artur
Uzar Piotr

=W=

Wagner Tomasz
Waliszewski Marcin
Warski Marcin
Warszawski Sebastian
Wasiluk Marek
Wawrzeńczyk Łukasz
Werla Bronek
Wełnicki Marcin
Widzyk Paweł
Wieczorek Piotr
Wielgus Łukasz
Wierzewski Bartosz
Wiltosiński E.
Winkiel Krzysztof
Winnicka Anna
Witczak Adam
Witczak Paweł
Witczak Tomasz
Wiśniewski Piotr
Wiącek Maciej
Woźnica Sławomir
Woźniewicz Paweł
Wolanin Piotr
Woliński Marcin
Woszek Dominik
Wołoszyński Maciej
Wrona Marek
Wronowski Daniel
Wrzesień Kamil
Wrzesiński Krzysztof
Węgrzynowski Damian
Wysocki Piotr
Wysokiński Krzysztof
Wyszomierski Rafał
Wójcik Kamil

=Z=

Ząbczyński Paweł
Ząbkowski Krzysztof
Złamel Tadeusz
Złotkowski Łukasz
Złoty Ryszard
Załęski Marek
Załuski Aleksander
Zabłocki Krzysztof
Zabiegły Michał
Zaborowska Zofia
Zaborowski Rafał
Zachar Bartłomiej
Zachara Łukasz
Zacharzewski Paweł
Zachwieja Jarosław
Zadroga Robert
Zadykowicz Henryka
Zagajewski Jacek
Zagajewski Tomasz
Zagańczyk B
Zagańczyk Paweł
Zagórski Kamil
Zagrodzki Michał
Zając Łukasz
Zając Dariusz
Zając Grzegorz
Zając Marek
Zając Paweł
Zając Tomasz
Zając Wojciech
Zajączkowski Dariusz
Zajączkowski Krzysztof
Zajas Aleksander
Zajas Witek
Zajda Maciej
Zajdel Jakub
Zajkiewicz Jakub
Zajkowski Łukasz
Zajkowski Dominik
Zakowicz Dawid
Zakowicz Przemek
Zakrzewska Katarzyna
Zakrzewski Dominik
Zakrzewski Marcin
Zakrzewski Sebastian
Zalecki Wojciech
Zaleński Bogumił
Zaleska Joanna
Zaleski Włodzimierz
Zalewski Łukasz
Zalewski Damian
Zalewski Michał
Zalewski Tomasz
Zamaria Piotr
Zamirowski Przemek
Zamojski Krzysztof
Zamorski Krzysztof
Zamorski Marek
Zamorski Paweł
Zamoyski Paweł
Zaniewski Grzegorz
Zapała Jarosław
Zapisek Jarosław
Zapolski Marcin
Zaranek Łukasz
Zaraś Sławek
Zaręba Marcin
Zarębiński Dominik
Zarembski Marcin
Zaroń Daniel
Zarudzki Tomasz
Zarychta Barbara
Zarzeka Łukasz
Zarzycki Artur
Zarzycki Michał
Zarzycki Sebastian
Zarzycki Tomasz
Zasłona Karol
Zasada Daniel
Zasiadczuk Michał
Zaskórski Paweł
Zasuń Krzysztof
Zatoń Michał
Zatorski Dominik
Zawadka Paweł
Zawadzki Grzegorz
Zawadzki Mariusz
Zawadzki Paweł
Zawadzki Piotr
Zawieja Bartosz
Zawiślak Piotr
Zawistowski Stanisław
Zawisza Piotr
Zawodny Łukasz
Zaworski Adam
Zbierski Piotr
Zbińkowski Łukasz
Zbońkowski Michał
Zborowski Sławomir
Zbróg Michał
Zbrzeźniak Oktawian
Zbytniewski Tomasz
Zdaniak Tomasz
Zdanowicz Szymon
Zdanowicz Wojciech
Zdanowski Łukasz
Zdebik Wojciech
Zdoliński Grzegorz
Zdrojewski Krzysztof
Zduńczyk Piotr
Zduniak Grzegorz
Zdziech Łukasz
Zegar Marcin
Zegar Piotr
Zegarliński Paweł
Zegier Kamil
Zelek Tomasz
Zelmański Adam
Zemanek Janusz
Zembrowski Piotr
Zembrzuska Agnieszka
Zemka Leszek
Zeweld Grzegorz
Zgliczyńska Krystyna
Ziarnik Patryk
Zięba Jakub
Zięba Kazimierz
Zięba Paweł
Zięba Paweł
Ziębicki Maciej
Ziegler Tomasz
Zieleziński Piotr
Zielik Maciej
Zieliński Łukasz
Zieliński Artur i Michał
Zieliński Krzysztof
Zieliński Marcin
Zieliński Mariusz
Zieliński Rafał
Zieliński Remigiusz
Zieliński Sebastian
Zieliński Szymon
Zieliński Tomasz
Zielonka Robert
Zielski Grzegorz
Ziemba Marek
Ziemkowski Michał
Ziemnicka Danuta
Ziemniewicz Miłosz
Zientek Grzegorz
Zientek Michał
Ziętek Maciej
Zima Mateusz
Zimecki Marcin
Zimny Tomasz
Ziółkowski Bartek
Ziółkowski Mateusz
Ziółkowski Michał
Ziółkowski Paweł
Ziółkowski Przemysław
Ziobrowski Łukasz
Ziomek wojciech
Ziora Leszek
Zmarzlik Łukasz
Zmyślony Krzysztof
Zmysłowski Rafał
Znorowski Hubert
Zowade Michał
Zrzycki Michał
Zuber Arkadiusz
Zuber Grzegorz
Zubka Adam
Zubkowicz Michał
Zurczak Wojciech
Zuzański Janusz
Zwiech Krystian
Zwierzyński Jakub
Zwoleń Paweł
Zwoliński Krzysztof
Zwolski Tomasz
Zybert Adam
Zych Paweł
Zych Przemysław
Zych Tomasz
Zygadło Radek
Zygierewicz Tomasz
Zymróz Dariusz
Zysk Krzysztof
Zyskowski Dariusz
Zysnarski Przemysław
Zysser Tomasz
Zyzański Tomasz

=Ż=

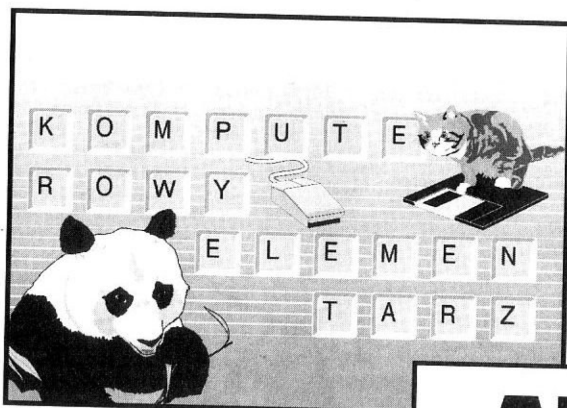
Żak Robert
Żernicki Paweł



Sięgnij po inne książki wydawnictwa INTERMEDIA PL

informacje: **www.kompendium.pl**

oraz tel.: **(0-22) 621-87-87 wew. 111**



Książeczka dla dzieci.
Komputerowy Elementarz pomoże małemu dziecku w pierwszych krokach z komputerem.
W przystępny sposób objaśn do czego służą poszczególne części komputera i co może na nim robić malec.

ATAK z internetu



Andy Warhole

przełożył Dominik Stan

Jak nie paść ofiarą, jak się bronić.
W książce specjalista od zabezpieczeń i włamań opisuje teoretyczną i praktyczną stronę ataków przez internet i inne sieci komputerowe, z przykładami. Każdy komputer podłączony do sieci może paść ofiarą włamania. Nikt nie jest bezpieczny, gdyż hackerzy są sprytniejsi niż informatycy. Straty mogą być ogromne: od utraty poufnych danych do zniszczenia banku informacji i unieruchomienia sieci. Z książki dowiesz się na czym polegają ataki i jak się przed nimi obronić.

ia



W Kompendium 5 odsłaniamy tajemnice
przeszło 20 gier komputerowych, w które
gra młodzież na całym świecie. Najlepsze
tytuły z 1999 roku zostały szczegółowo
opisane przez specjalistów.
W książce znajdziesz ponadto
opowiadania s-f, tipsy i podpowiedzi,
wiadomości na tematy bliskie grom,
i wszystko co interesuje graczy.
Książki z serii KOMPENDIUM
to dla graczy lektura obowiązkowa.

MARTINEZ
i przyjaciele

KOMPENDIUM 5

K5